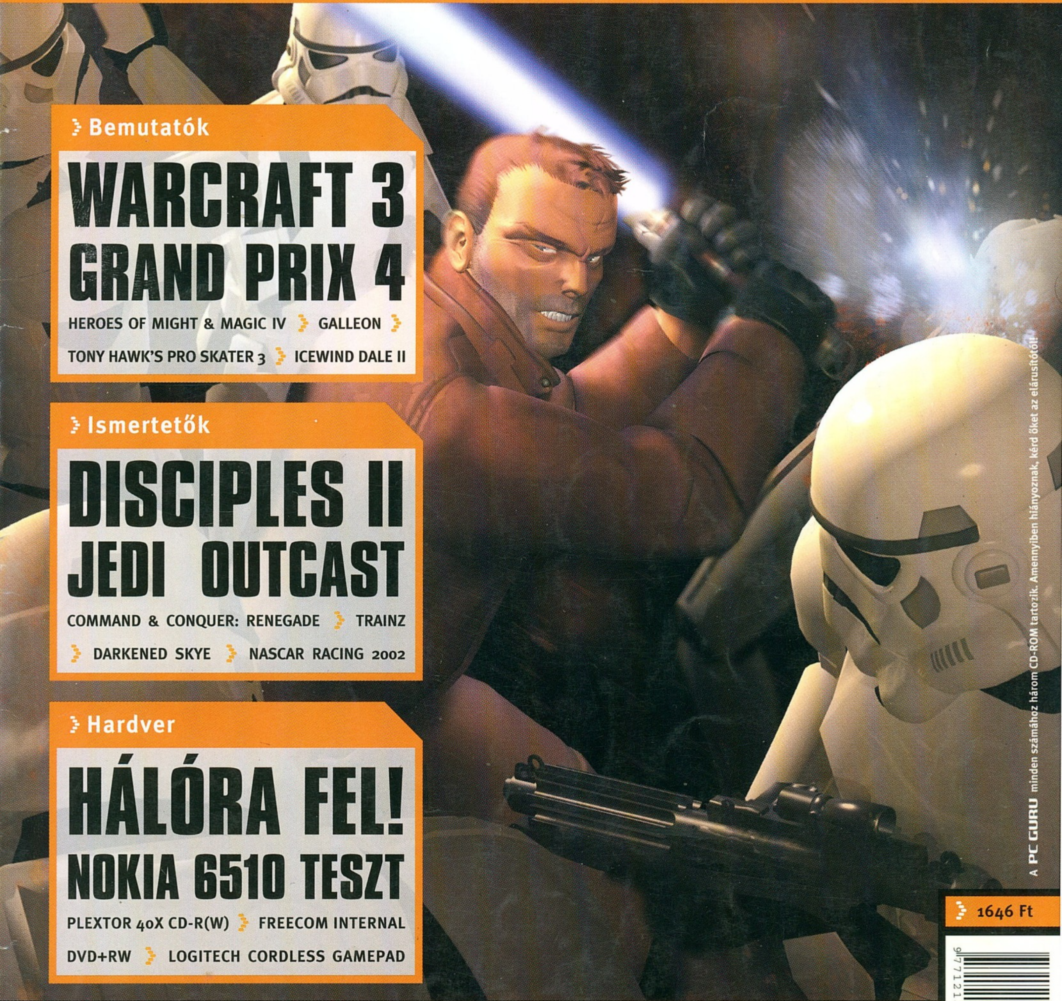
132 oldal › 3 CD melléklet › teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin › 2002/4

KINGDOM UNDER FIRE GOLD TELJES JÁTÉKKAL



› Bemutatók

WARCRAFT 3
GRAND PRIX 4

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV › GALLEON › TONY HAWK'S PRO SKATER 3 › ICEWIND DALE II

› Ismertetők

DISCIPLES II
JEDI OUTCAST

COMMAND & CONQUER: RENEGADE › TRAINZ › DARKENED SKYE › NASCAR RACING 2002

› Hardver

HÁLÓRA FEL!
NOKIA 6510 TESZT

PLEXTOR 40X CD-R(W) › FREECOM INTERNAL DVD+RW › LOGITECH CORDLESS GAMEPAD

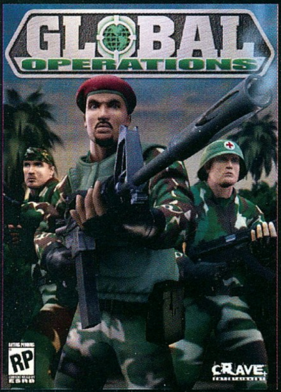
A PC GURU minden számához három CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

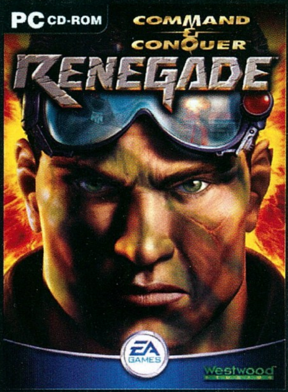
› 1646 Ft

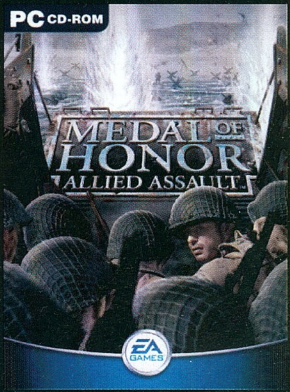
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
DISCIPLES II ÉS SIM GOLF TIPPEK TRÜKKÖK

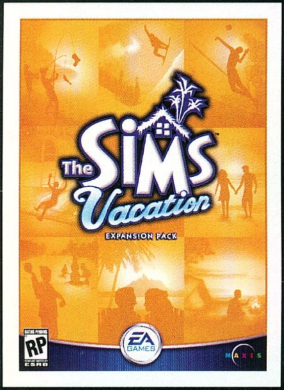
GAINWARD
NVIDIA Awarded Gainward!
Best Price Performance Products 2001
NVIDIA Awarded Gainward!
Best 3D Promotor 2001
Új GeForce4 széria
Gainward GeForce4 PowerPack!
GAINWARD
Beyond Your Imagination
Cardexpert Geforce4 Powerpack PRO600 TV
Cardexpert Geforce4 PRO600 TV Golden Sample
Gainward GeForce3 PowerPack !!!
GAINWARD
Beyond Your Imagination
GeForce3 PowerPack !!!
GAINWARD
Beyond Your Imagination
Cardexpert Geforce 3 Powerpack
„ Jumbo "
Geforce 3 Ti 200 Chip és
128 MB DDR SDRAM !!!!
Cardexpert Geforce 3 Powerpack VIVO
„ GOLDEN SAMPLE "
Speciális válogatású Geforce 3 Processzorok64
MB 3,8 ns DDR RAM, Video Bemenet és Video
kimenet, DVI csatóló, 3 Év garancia
HERTA
www.orca.hu
Bp. VII., Dohány utca 37. (Számítástechnikai szaküzlet és szerviz) Tel./fax: 322-7846
Bp. VI., Ybl M. sétány 2. Westend City Center (HERTA Multimédia szaküzlet) Tel.: 238-7393 • Bp. XV., Szentmihályi út 131. (Pólus Center)
Tel./fax: 419-4020 • Bp. III., Bécsi út (EURO Center) Tel/fax:437-4622 • Bp. IX., Könyves Kálmán krt. 12-14. (Lurdy ház) Tel./fax: 456-1131
• Bp. XXII., Nagytétényi út. 27.-47. (Campona Bevásárló Központ) Tel.: 424-3043 • Bp. X., Kerepesi út 73. (Park Plazza üzletközp.) Tel./fax: 262-3164

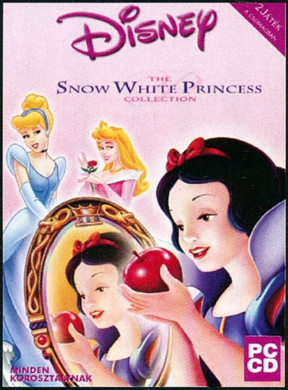
2002: Ez az év is jól indul!









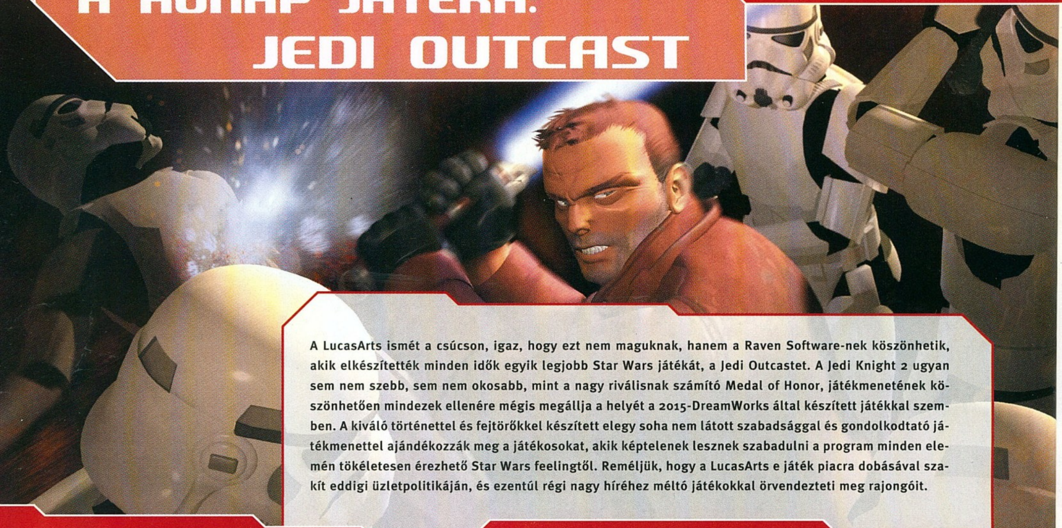


Minőségi játékok az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójától!

Keresse az ECOBIT KFT matricáival ellátott játékokat a hipermarketek polcain.

ECOBIT® multimédia

A HÓNAP JÁTÉKA: JEDI OUTCAST



A LucasArts ismét a csúcson, igaz, hogy ezt nem maguknak, hanem a Raven Software-nek köszönhetik, akik elkészítették minden idők egyik legjobb Star Wars játékát, a Jedi Outcastet. A Jedi Knight 2 ugyan sem nem szebb, sem nem okosabb, mint a nagy riválisnak számító Medal of Honor, játékmenetének köszönhetően mindezek ellenére mégis megállja a helyét a 2015-DreamWorks által készített játékkal szemben. A kiváló történettel és fejtörőkkel készített elegy soha nem látott szabadsággal és gondolkodtató játékmenettel ajándékozzák meg a játékosokat, akik képtelenek lesznek szabadulni a program minden elemén tökéletesen érezhető Star Wars feelingtől. Reméljük, hogy a LucasArts e játék piacra dobásával szakít eddigi üzletpolitikáján, és ezentúl régi nagy híréhez méltó játékokkal örvendezteti meg rajongóit.

Ahogy közeledett a lapleadás dátuma, úgy gyülekeztek a fellegek a PC Guru rovatvezetőinek feje felett. A márciusi játéktermés nem volt valami fényes, még a nagy elánnal beharangozott C&C: Renegade is csalódást okozott. A LucasArts ugyan ígéretet tett arra, hogy még lapzárta előtt megkapjuk a Jedi Knight II: Jedi Outcast tesztelhető változatát, de a napok múlásával egyre kevesebb esély volt annak megérkezésére. Aztán végre valahára az utolsó utáni pillanatban gyorspostával megérkezett a CD, és Sasa mester háromnapi hideg élelemmel elvonult tesztelni. Telefonon tartottuk vele a kapcsolatot, s a tőle kapott információk alapján úgy tűnt, megérte a várakozás.

Az FPS-ek mellett persze nem hanyagoltuk el a többi játékstílust sem. A körökre osztott stratégiakedvelőknek ajánljuk a Disciples II-t, ilyen kellemes grafikájú játékkal már nagyon rég játszottunk. Tasnádi Zoli ebben a hónapban az új Nascart tesztelte, s csak hosszas győzködés után tudtuk lebeszélni arról, hogy ez legyen a hónap játéka.

Ajánljuk figyelmetekbe az e havi teljes játékunkat is: a Kingdom Under Fire Gold kijavította az eredeti változat bosszantó hibáit, s remélhetőleg kellemes perceket fog okozni a fantasy stratégia stílus kedvelőinek. A telepítéshez a játék a következő kódot kéri: G1SD-QTJC-KR6I-QoSM (a kis és a nagybetűk nem számítanak).

PC Guru Team

6 .... CD Tartalom
7 .... Kingdom Under Fire Gold

8 .... Hírek
12 .... International Games Festival 2002

15 .... Vietnám, másképpen
16 .... Heroes of Might & Magic IV
18 .... Warcraft III: Reign of Chaos
20 .... Grand Prix 4
22 .... Galleon
24 .... Tony Hawk's Pro Skater 3
26 .... Icewind Dale II

28 .... Command and Conquer: Renegade
33 .... NosztalGuru
34 .... Nascar Racing Season 2002
38 .... Shadow Force: Razor Unit
40 .... Steel Panthers: Watchtower Guadalcanal
42 .... Cossacks: The Art of War
44 .... Disciples II: Dark Prophecy
48 .... Trainz
50 .... Hooligans: Storm Over Europe
52 .... Salt Lake 2002
54 .... Darkened Skye
56 .... UEFA Champions League Season 2001/2002
58 .... Destroyer Command
61 .... Web-Lapát
62 .... Jedi Outcast

67 .... Csalások
68 .... Sid Meier's Sim Golf Tippek Trükkök
72 .... Disciples 2 Tippek trükkök
76 .... Gondolatébresztő: Jogi esetek
80 .... Xbox rovat
82 .... Mentőöv
84 .... Medal of Honor tippek trükkök

88 .... Hardver hírek
92 .... Plextor 40x CD-R(W)
94 .... Egerek versenye
95 .... Freecom Internal DVD+RW
96 .... WingMan Cordless Gamepad
98 .... Hálóra fel!
102 .... Homok a gépezetben
106 .... Mobil hírek
107 .... Nokia 5210
108 .... Nokia 6510
109 .... Európai Xbox premier
110 .... A Window XP és a témák
112 .... 3D rovat
114 .... Hardver fórum
118 .... Grab rovat

120 .... Levelezés
123 .... Külvilág - Mozi rovat
124 .... Külvilág - DVD rovat A.I.
126 .... Külvilág - Könyv rovat
127 .... Külvilág - Zene rovat

128 .... Következő szám tartalmából
130 .... Impresszum

16. oldal › **HEROES OF MIGHT&MAGIC IV**

A jó öreg Heroes of Might and Magicnek rendesen kijut mostanában az önjelölt „gyilkosokból”, hiszen Heroes-verőnek kiáltották ki gyors egymásutánban az Etherlordsot, az Age of Wonders 2-t és a Disciples II-t.

18. oldal › **WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS**

A bétateszt február 7-én indult, 5000 résztvevővel – szerencsére sikerült ICQ-végre kapni egy magyar tesztert, Sippát, így rengeteg információt szerezhettünk a WC3-ról.

28. oldal › **COMMAND & CONQUER: RENEGADE**

A Westwood február 26-án a kereskedelmi csatornákra bocsátotta legújabb játékát, melynek hiányosságaira e jeles pillanattól kezdve nincs mentség... hölgyeim és uraim, a Renegade megérkezett.

62. oldal › **JEDI OUTCAST**

Tisztelettel jelentem, hogy a LucasArts a Raven Software közreműködésével bemutatja minden idők legjobb Star Wars játékát, a Jedi Outcastot!!!

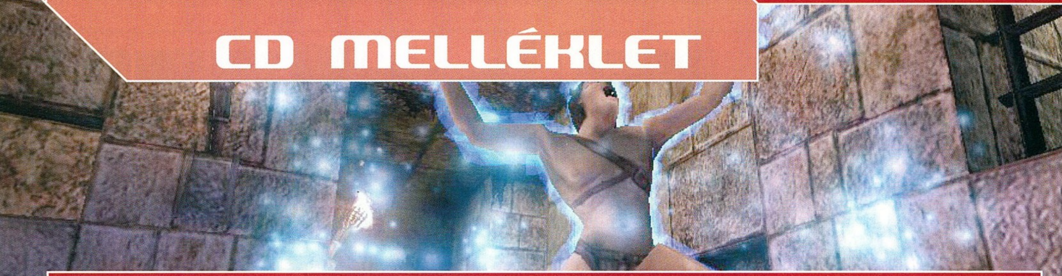
98. oldal › **HÁLÓRA FEL!**

Kis hazánkban az Internet évek óta szinte mindenki számára elérhető. Sokan vannak, akik élni sem tudnak nélküle, sokan most ismerkednek vele, és vannak olyanok, akiket egyelőre csak bombáz a média a különféle webcímekkel, internetes játékokkal.

102. oldal › **HOMOK A GÉPEZETBEN**

„Egyedül 2000-ben 385 millió mikroprocesszor került leszállításra, míg a gyártósorokat elhagyó mikrokontrollerek (más eszközökbe beágyazott mikroprocesszorok, mint amilyen pl. egy felvonó vezérlője) száma a 6, 4 milliárdot is elérte.”

CD MELLÉKLET



Üdvözletem! Remélem, kellemesen telik a tavasz nálatok is, és örülök, hogy ismét nem feledkeztetek el kedvenc magazinotokról, a PC Gururól. Sajnos a szokásos év eleji szoftverpiacon fellelhető pangás érezhető volt e CD-melléklet elkészítésekor is, amiből kifolyólag jóval kevesebb játékdemót volt szerencsénk letölteni számotokra. A leadást megelőző utolsó pillanatokban viszont megjelent pár hangzatos név, mint például az Arx Fatalis, vagy a fantasztikus sportjáték, a Virtua Tennis. Így hát ismét akadhat kipróbálni való a korongunkon.

E számunk egyik kiemelt játéka a LucasArts és a Raven Quake III motoros FPS-e, a Jedi Outcast. Ehhez a nagyszerű programhoz szeretnénk most figyelmetekbe ajánlani azt a mellékletünkön lévő exkluzív animációt, amelyet kis hazánkban először nálunk láthat a nagyközönség.

Ha pedig végeztetek a videó megtekintésével, látogassatok el állandó rovataink közé, nézzetek bele a turkáló néven futó, felhasználói programokat tartalmazó könyvtárunkba, amelyben újabb verziójú HyperSnap (képlopó), DivX (5.0!) vár rátok. Végezetül pedig szeretném felhívni a figyelmeteket a Dynomite nevű shareware programunkra, amely rengeteg játékos lelkű ember szívébe lopta már be magát, és röviden szólva fantasztikus.

Chris

chris@vogel.hu

ARX FATALIS

Már hónapok óta minden hazai és külföldi számítógépes magazin ódákat zeng e nagyszerű RPG-ről. Most viszont elérkezett az ideje annak, hogy mindannyian megtudjátok, mire is ez a nagy felhajtás! Az Arx Fatalis varázslatosan szép, néha igencsak kemény agymunkára késztető felettébb interaktív kalandjáték, amelyben FPS nézetben kell végigküzdenünk magunkat a szörnyektől nyüzsgő katakombák mélyéről egészen a felszínig. Mágiarendszere hasonlít a Black & White egérrel rajzolható rúna-módszeréhez, a közelharcot pedig valós időben kell saját magunk megvívnunk. Rengeteg egyéb programban tapasztalt jobb ötletet gyúrtak bele a játékba, egyszerűen vétek lenne kihagyni bárkinek is.

WORMS BLAST

„Hova tűnt a régi Worms?!" – kérdezik mostanában mindazok, akik megpillantják a Team 17 kukacoskodó folytatását, a Worms Blastot. Nos, a sorozat valóban hatalmas változáson ment keresztül az előző részhez képest, hiszen a Worms gyönyörű, kézzel rajzolt világa ez alkalommal teljesen új stílusban mutatkozik be. A két szembenálló fél harca ugyan megmaradt, de eltűntek a választható fegyverek, a körökre osztott megfontolt játékmenet és pár kiváló ötlet, amelyeket most jogosan sirat a játékosok zöme. Persze e változattal is könnyen megbarátkozhatunk, csupán annyi a dolgunk, hogy feltelepítjük a PC Guru CD-mellékletén található 20 megás demóverziót.

További játszható demók a CD mellékleten: **Virtua Tennis, Dark Planet**

JAVÍTÁSOK › Demolition Derby & Figure 8 Race v1.10 › Europa Universalis II v1.04 › Gorasul v1.05e › Monopoly Tycoon v1.3 › Operation Flashpoint v1.46 › Paris-Dakar Rally v1.04 › Rally Trophy v1.01 › Renegade v1.015 › Shadow Force: Razor Unit v1.1 › Star Trek: Dominion Wars v1.05 › Starcraft Brood War v1.09b › Starcraft v1.09b › Strifeshadow v1.03

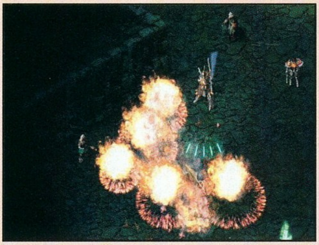
CSALÁSOK AZ ALÁBBI JÁTÉKOKHOZ › Bumper Wars › Cossacks: The Art of War › Destroyer Command › Disciples II › End of Twilight › Heli Heroes › Kick Off 2002 › Kingdom Under Fire Gold Edition › Mall Tycoon › Red Ace Squadron › Renegade › Shadow Force: Razor Unit › Tiger Woods PGA Tour Golf 2002

FRISS PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN › DivX v5.0 Bundle › RadTools v1.2j › F-Prot v3.11b › Norton Antivirus frissítés (2002/03/12) › CDRWin v4.0 (2002/02/19) › CloneCD v3.3.4.1 › DirectX 8.1 › FAR Manager v1.65 › Windows Commander v5.0 › GetRight v4.5c › GoZilla Free v4.11 › ICQ 2001b beta v5.18 Build #3659 › LeapFTP v2.7.2.592 › NetVampire v4.0 eta › Another Screen Capture Tool v1.0.13 › Capture Express v1.1a › HyperSnap-DX v4.31.01 › ScreenPrint Gold 3.3 › SnagIt v6.0.1 › ACDSee 4.0 › IrfanView 3.61 › ULead PhotoImpact viewer 4.0 › CDex v1.40 beta 9 › WinAmp v2.28 Full › WinAmp v3.0 beta 3 › WinAce v2.11 › WinRar v3.00 beta 4 (Magyar) › WinZip v8.1 › WhereIsIt Lite 3.02 › NVidia Detonator Driverek (23.11)

HÁTTÉRKÉPEK › Age of Wonders 2 › Aliens vs. Predator 2 (2db) › C&C Renegade › Grand Theft Auto 3 › Hitman 2 › Medal of Honor: Allied Assault › Monsters, Inc. › Unreal 2 (2db)

KINGDOM UNDER FIRE GOLD

Fejlesztő: Phantagram **Kiadó:** Phantagram **Web:** www.kingdomunderfire.com



A teljes játékkal kapcsolatos olvasói vélemények mindig is nagy számban fordultak elő a hozzánk érkezett levelek között. Felméréseink szerint az olvasók nagy része a stratégiai játékokat részesíti előnyben, ezért éreztük jogosnak azokat a kifogásokat, melyek szerint rég volt már ilyen jellegű játék a PC Guru mellett (az utolsó stratégia a Heroes III volt - 2001/03).

A visszajelzések általában pozitívak, de azért jócskán akadnak kritikusok is, ők rendszerint elégedetlenek az ajándékba adott teljes játékokkal. Sokan kifogásolták a PC Guruhoz adott programok korát, szerintük a két-három éves játékokkal már senki sem játszik, így feleslegesen pazaroljuk a CD-ket. Ennek ellentmond az olvasók másik tábora: ők bizony nagyra értékelik az olyan játékokat, mint a Heroes III, a Kingpin, a Descent III, az Unreal és még hosszan sorolhatnám tovább a sort.

Természetesen mi, a PC Guru szerkesztői, lehetőségeinkhez képest igyekszünk eleget tenni a legszélesebb olvasói igényeknek, ezért néha a nagy klasszikusok mellett olyan neveket is adunk az újság mellé, melyek csak néhány hónapja kerültek a boltokba. Jó példa erre a mostani teljes játékunk, a Kingdom Under Fire Gold, mely 2001 novemberében került a polcokra. Tisztában vagyunk vele, hogy a játék nem versenyezhet az olyan nagy nevekkel, mint a Starcraft vagy az Age of Empires, de a következő PC Guru megjelenéséig egészen jól el lehet ütni vele az időt.

Még 2001 elején (PC Guru 2001/02) jelent meg az alapjátékról leírás, melyben Lily bizony alaposan leszedte a keresztvizet a játékról. A koreai fejlesztők is érezhették, hogy ez így nincs jól, s gőzerővel nekiláttak a hibák kijavításának. Két alapvető hibát kellett orvosolniuk első lépésben. A mesterséges intelligencia mindig is kényes terület volt a stratégiai játékokban. Az eredeti KUF-ban is fellelhetők voltak hiányosságok, de a Gold változatban már sokat javítottak rajta (megjegyzem, most sem hibátlan, az útkeresést még mindig nem sikerült tökéletesre megoldaniuk). A másik nagy hiba a küldetések közbeni mentés hiánya volt, de most már ezen a részen is változtattak. A program új, titkos küldetésekkel is bővült, így a KUF Gold küldetéseinek száma már megközelíti a 30-at.

Kezdéskor mindkét oldal közül választhatunk, az emberek és a tündék szövetsége képviseli a Jó oldalt, míg az orkok és ogrék a Gonoszok sorait erősítik. Az egészen tisztán látszik, hogy a fejlesztők rengeteget játszottak a Warcraft sorozattal, s szinte az összes jó ötletet átvették belőle. Ez azonban még kevés lett volna az üdvösséghez, ezért megfejelték még az egész építkezős, stratégiai részt néhány olyan pályával, ahol a hősök kis csapata Diablo stílusban labirintusok mélyén teljesít küldetéseket. Ezeken a pályákon remek varázstárgyakat lehet összeszedni (kardok, kesztyűk, páncélok stb.). Ezeket szépen rápakolhatjuk a karaktereinkre, minek következtében azok képességei megnövekednek. A legjobb az egészben az, hogy ezek a tárgyak nálunk maradnak a következő stratégiai pályákon is, tehát könnyebb lesz az életünk a stratégiai részben, ha a labirintusokban megtaláljuk a legjobb felszereléseket. A megölt szörnyekért az embereink (nemcsak a hősök, a közkatonák is) tapasztalati pontot kapnak. Bizonyos pontszám elérése után szintet ugranak, ilyenkor új képességek, magasabb életerő és több varázspont lesz a jutalmuk.

Szeretném a figyelmetekbe ajánlani a CD-n található magyarítások rovatot, ahol lelkes fiatalok megkezdték a KUF Gold fordítását. Egyelőre az ork hadjárat bizonyos részei készültek el, de ígéretet kaptunk tőlük, hogy folyamatosan újabb részeket raknak fel a rovatba.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

SPECNAZ: PROJECT WOLF

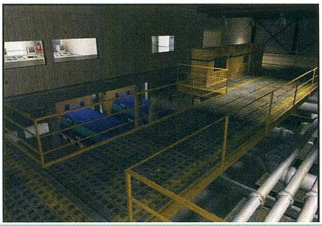
Fejlesztő: Byte Software › Kiadó: még nincs › Megjelenés: ? › Honlap: www.byte.sk/project/specnaz

A szlovákok rendíthetetlenül ontják első személyű lövöldözős játékaikat. Ez alkalommal a Szovjetunió széthullását követő kaotikus évek ügykődéseibe szállhatunk be, mikor is pár rossz fiú úgy határozott, kellene neki pár szállítmány atombomba a szétszórt és felügyelet nélkül hagyott katonai bázisokról. Az orosz különleges erők (Specialnogo Naznaceniya – innét a játék címében szereplő rövidítés, melyet az angolszász ajkúak nyelvének megőrzése érdekében alakították át kiejthetőre. :) katonájaként a te feladatod lesz ezek felkutatása és visszaszerzése. Ennek módja egyszerű: menj és lőj, míg mindenki el nem dől. :) Bár egyelőre a játékból nem kaptunk képeket, a honlapon található katona képe eléggé részletesnek tűnik, hogy felvegye a versenyt a többi versenyzővel. Ja, és hogy kik a versenyzők? A kinézet Rainbow Sixet sugall ugyan, stílusát tekintve mégis közelebb áll majd a Delta Force sorozathoz. Bár, lévén tavaly év végén fogtak hozzá a project megvalósításához, van még rá idő, hogy a dolgok állása változzon.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: RAVEN SHIELD

Fejlesztő: Red Storm › Kiadó: Ubi Soft › Megjelenés: 2002. ősze › Honlap: standby.ubi.com

Szemmel láthatóan a Rainbow 6 sorozat masszívan tartja magát a taktikai lövöldözős játékok palettáján, s hamarosan új résszel bővül, amelynek alcíme Raven Shield lesz. A program az Unreal Warfare motorjával fog működni, aminek köszönhetően a játékos - a fergeteges grafikán kívül - életszerű fizikai effektekkel találkozhat. A Raven Shieldben tizenöt küldetésben tehetjük próbára tudásunkat, köztük vegyi fegyverek bevetésével fenyegetőző terroristák elfogása és londoni bűnbandák szétverése lesz a feladatunk.



WORLD SPORTS CAR

Fejlesztő: West Racing › Kiadó: Empire Int.

Eldőlni látszik a World Sports Cars sorsa. A több mint egy éves hallgatás és a még hosszabb jogi huzavona után a készítők és a kiadó végleg megvált egymástól. Az eddigi kiadó, az Empire Interactive keresztülvitte akaratát, és szeptember tájékán piacra dobja saját verzióját (PC-re és Xboxra egyaránt), ami a fizikát tekintve egy alaposan lebutított WSC lesz. Tulajdonképpen meg lehet őket érteni, mert így nagyságrendekkel több játékot tudnak eladni (a játék jól csengő neve sokat segíthet ebben). A készítők, a West testvérek nem állnak le a fejlesztéssel, ahhoz már túl sok energiát öltek a játékba, bár a megnyugtató anyagi háttér elvesztése nehéz helyzetet jelent. Minden attól függ, hogy találnak-e olyan kiadót, amelyik felvállalja a program ultrarealisztikus voltát, és a várhatóan kevesebb eladott példányszámtól nem esik kétségbe. A bizonytalanság miatt a megjelenésre csak tippelni lehet (2002 karácsonya), de azon sem lepődnénk meg, ha csak jövőre játszhatnánk vele.

› Kiadóra talált a Mobile Forces. A Rage Software programját a Majesco adja majd ki. A várható megjelenés 2002. nyár.

› **2002. március 10-én érdekes dolog történt, házasságot éltető harangok kongtak a Diablo II-ben. Történt ugyanis hogy a koreai Dong-jun Choi és Yousun Jang „találkoztak" a Battle.neten, és egyesítették erőiket a gonosz elleni harcban, majd szövetségükből szerelem lett, sőt, nemrég kimondták a boldogító igent is. A Blizzarddal együtt mi is gratulálunk az ifjú párnak. :)**

› Amerikában már március közepén megjelent a Warlords Battlecry II, míg a hivatalos európai megjelenés: 2002. március 28.

› **Elindult a KnightShift hivatalos honlapja, kukkantsátok meg: www.knightshift.com.**

› Készül a Tropico 2! A Gathering of Developers ma hivatalosan bejelentette, készül a Tropico 2: Pirate Cove, melyben a játékosok XVII. századi kalózbandákat igazgathatnak majd. A megjelenés várható időpontja 2002 vége.

SHADOW OF DESTINY

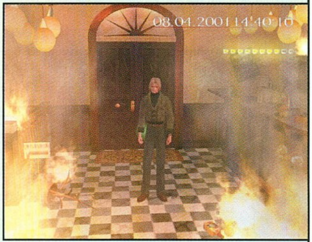
Fejlesztő: Konami › Megjelenés: 2002. április

Röpke egy évvel a PS2-es megjelenés után PC-nken is kipróbálhatjuk a Konami cég kalandjátékát. A történet során Eike Kusch időutazót alakítjuk, ki minden erejével saját jövőbeli gyilkosainak megállításán ügyködik. Ehhez egész 1850-be kell visszamennie, de feltűnik a 70-es évek disco-korszakában, és még pár egyéb időben is.

A kaland érdekessége, hogy számos úton el lehet jutni a végkifejletig, így bőven lesz mód – vagyis inkább ok – újrajátszásra. No, nem mintha amúgy nem lenne érdemes megpróbálkozni vele, hisz a háromórányi átvezető animáció önmagában is bámulatos élményt ígér.

Bár a háromdimenziós megjelenítés nem ezt sugallja, valójában meglepően kevés akcióelem akad a játék során. A feladatok nagyrészt a logikai kirakós, illetve a szokásos gyűjtögetős kategóriába sorolhatók.

Épp itt volt már az ideje, hogy ilyen játék is megjelenjen, a kalandjátékok PC-s piaca szégyenletesen elhanyagolt.

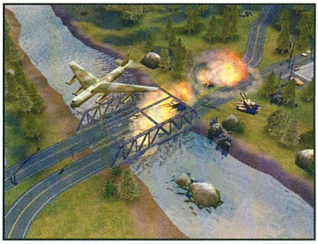


COMMAND & CONQUER GENERALS

Fejlesztő: EA Pacific › Kiadó: Electronic Arts › Megjelenés: 2002. tél › Honlap: generals.ea.com

Újabb fejezet a C&C történetében, mely ez alkalommal az USA, Kína és az ún. Világ-felszabadító Hadsereg közt zajló összecsapásokat mutatja be. Ez első két csoporthoz nem szükséges sok hozzáfűznivaló, az utóbbi pedig – nevével ellentétben – egyértelmű rosszfiú, kinek egyetlen célja, hogy anarchiába taszítsa a világot, s a terror eszközeivel uralkodjon rajta.

A kinézet jókora változáson esett át az előző részekhez képest. Hogy a legszembetűnőbbel kezdjük, a motor teljesen háromdimenziós lett, így sokkal látványosabban tudja megjeleníteni a tankok által összetiport autókat, a felhőkarcolók kirobbantott ablakait, vagy a kék égen áthúzó repülők kondenzcsíkját. A Generals továbbra is teljes mértékben támogatja az egyjátékos és többjátékos módokat, melyekhez a nyolcvan új egység és épület bőséges alapot szolgáltat. Újításként megjelenik a repülő csapattestek közötti légi harc, az egységek beállítási lehetőségei és a polgárháború.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Fejlesztő: Bohemia Int. › Kiadó: Codemasters › Megjelenés: ? › Honlap: www.codemasters.com

A legutóbbi számunkban került értékelésre minden idők legjobb taktikai FPS-ének kiegészítő lemeze, az OFP: Red Hammer. Akkor úgy zártuk a cikket, hogy mindent egybe vetve az RH igazán jó kis program, csupán grafikai felületét kicsit megrágta az idő vasfoga. Most úgy tűnik, mintha meghallgatták volna panaszainkat, és a Bohemia Interactive belekezdett a következő kiegészítő megvalósításába, melynek alcíme Resistance lesz.

Az új kampány mellett nagyobb felbontású textúrákat, egy eddig ismeretlen 100 négyzetkilométer területű szigetet (Nogovo), vadonatúj járműveket és fegyvereket, no meg persze ismételten – és remélhetőleg alaposabban - újraprogramozott többszereplős játékrendszert ismerhetünk meg a programban. A hír hallatán elgondolkodtunk, hogy a nemrég bejelentett Independence Lost című hatalmas titkolózás közepette készülő játékuk nagy valószínűséggel különálló szoftverként fog debütálni – hiszen majdhogynem kizárt, hogy a cseh fejlesztők két nagyszabású kiegészítő készítésébe vágtak.

› Már megrendelhető a Bethesda honlapján a The Elder Scrolls III: Morrowind.
Reméljük, ez azt jelenti, hogy a program 2002. június 20-ára valóban megjelenik.

› **Jön a Rayman 3! Újabb játékot jelentett be a minap a UBI Soft, méghozzá nem is akármilyet. A nagysikerű platformjáték, a Rayman harmadik része PC-re és az újgenerációs konzolokra egyaránt elkészül, s feltehetően idén ősszel már a kezünk közt tudhatjuk.**

› Lesz Warcraft III Collector`s Edition! Ami biztos, hogy benne lesz a csomagban: Art of Warcraft (könyv mely sosem látott képek segítségével illusztrálja a Warcraft gyönyörű világát), DVD (többek között tartalmazza az összes WC3 animációt és előzetest szélesvásznú és hagyományos formátumban is), soundtrack CD.

› Chris Beatrice, a Pharaoh designere Tilted Mill Entertainment néven saját stúdiót alapított. Az Impressions Gamesben szerzett tapasztalatokkal felvértezve szinte biztos a siker, nem is szólva ar-

CURSE: THE EYE OF ISIS

Fejlesztő: Asylum Entertainment › Kiadó: Wanadoo › Megjelenés: 2002. szeptember › Honlap: www.cursegame.com

A horror-játékok kedvelői az Alone In The Dark és a Robert Williams nevével fémjelzett Phantasmagoria után sajnos nem voltak elkényeztetve a stílus képviselőivel – pedig e programok baljós atmoszférája és lebilincselő játékmenete iskolapéldái lehetnének annak, hogyan képes egy gyakorlatilag zárt helyre korlátozott program is órákig-napokig magával ragadni a játékost.
Az Asylum Entertainment rájött arra, hogy mekkora igény mutatkozik a hasonlóan hátborzongató kalandokra, és a Curse: Eye of Isis című programjukban igyekeznek feltámasztani a stílust. A játékban az lesz a feladatunk, hogy megtaláljuk az „Isis szemét", mely rejtélyes módon eltűnt az egyiptomi kincset őrző múzeumból, majd visszavigyük abba a templomba, ahonnan eredetileg származik: csupán ez az egyetlen módja, hogy a szobor szörnyű átkát (mindenki, aki kapcsolatba kerül vele, rejtélyes módon elhalálozik vagy megőrül) megfékezzük. Ellenfeleink múmiák és zombik lesznek, akik az átok hatására keltek életre, és mindent megtesznek, hogy megnehezítsék a dolgunk. Az igazi ellenfelet azonban nem ők, hanem a rendelkezésre álló idő jelenti, amely természetesen egyre fogy...
Ha az alkotóknak sikerül oly nagyszerűen eltalálni a kaland és az akció közötti határvonalat, mint azt az Infogrames tette a mára klasszikussá vált Alone In The Dark esetében, remek programmal lesz dolgunk. A grafika mindenesetre a nagyszerű 3D-s megvalósításnak köszönhetően nem hagy maga után kívánnivalót, míg a karakterek kidolgozására (beleértve a legutolsó mellékszereplőt is) szintén komoly figyelmet fordítottak az Asylumnál.
A megjelenésre sajnos még szeptemberig várnunk kell, ám mindenképp érdemes addig ellátogatni a játék hivatalos honlapjára (www.cursegame.com), ahol már letölthetjük az első videoelőzetest, míg a történetről is a lehető legrészletesebb infót kapjunk - nem is beszélve a számtalan bizalomgerjesztő fotóról, háttérképről és a zenei anyagba bepillantást engedő MP3-akról.

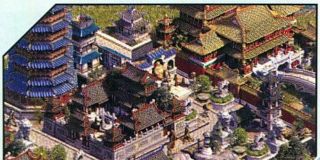
ULTIMA 6 PROJECT: THE FALSE PROPHET

Honlap: www.u6project.com

Bár még meg sem jelent a Dungeon Siege, pár őrült fiatal már javában dolgozik az első kiegészítő modul elkészítésén, mely a híres Ultima sorozat hatodik részének állít emlékművet. Ebben a játék motorját használva játszhatjuk újra a régről ismert történetet.
Képzelhetitek, mi lesz a vége, ha a DS fantasztikus motorját és az Ultimák részletes történetét összeolvasztják, és kiegészítik pár aprósággal, mint például további küldetésekkel, fegyverekkel, ellenfelekkel: színtiszta csoda! :)
Nem fogunk bele örömódák zengedezésébe, szerintünk, aki teheti, inkább látogasson el a fiúk honlapjára, már csak azért is, mert február környékén nyolc képből álló „gyűjtögetős" kártyasorozat összeállításába fogtak, melyek mindegyike csak rövid ideig marad fenn a neten. Bár az első lapokról sajnos már lecsúsztatok, talán az utolsó néhányat még megnézhetitek. Nagyon szépek.

EMPEROR THE RISE OF THE KINGDOM

Fejlesztő: Impressions Games › Kiadó: Vivendi › Megjelenés: 2002. ősze › Honlap: www.sierra.com



A Sierra februárban bejelentett játékáról szinte mindenki azonnal a Dune sorozatra asszociálna, ám ez alkalommal városépítésről van szó. A cég a sikeres egyiptomi és görög építgetés után most a Távol-Kelet felé kacsintgat, ez alkalommal a kínai birodalom kormányzójaként építhetünk gigászi metropoliszt.
Az Emperor természetesen kategóriájának minden kellékével büszkélkedhet, sőt online játék lehetőséget is kínál majd! A multiplayer játékokban sajátos szövetségek is köttethetnek például egy nagy közös feladat megvalósítására.

ról, hogy Jeff Fiske (Civil War Generals, Lords of the Realm III) is beszállt a buliba.

› **Közérdekű hír :) Hancu e-mail címe megváltozott, ezentúl a hancu@beer.com –ra küldjétek leveleiteket.**

› A SirTech és MobileScopes cégek megállapodást írtak alá, mely szerint mobiltelefonokra is elkészítik a Wizardry sorozat első három részének átiratait. Bár ezek még közelébe sem érnek a hatodik rész összetettségének, épp ez teszi ideálissá őket a marokkalandozásra...

› **Az Infogrames jóvoltából nyárra PC-n is szerencsénk lehet a mozivásznon már sikert aratott Stuart Little 2-höz. Akárcsak a film, a játék is a fiatalabb korosztálynak készül.**

› A NovaLogic a napokban bejelentette, hogy készül a következő Delta Force, mely a Task Force Dagger alcímet viseli, és várhatóan még májusban megjelenik.

› **Az autóversenyes játékok terén igencsak zajlanak az események, ezekből gyűjtöttünk egy csokorra valót:**

THE NEVERENDING STORY: AURYN QUEST

Fejlesztő: Attacion › Kiadó: Octagon Entertainment › Megjelenés: 2002. első fele › Honlap: www.attacion.com

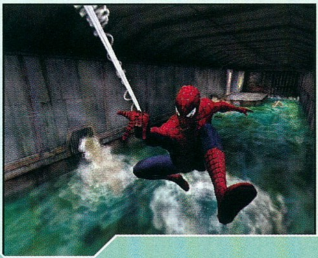
Annak idején sokan érdeklődve várták a Végtelen történet című filmen alapuló Real Neverending Story játékot, de az valahogy csak nem akart megjelenni. A számos csúszásnak köszönhetően végül leállították a projectet, és szélnek eresztették a fejlesztőket. Aztán páran közülük megint összeálltak, és megalkották az Attaction nevű csapatot, mely ismét hozzáfogott a játék elkészítéséhez, ez alkalommal Auryn Quest címen.
Ez a változat teljes egészében a film történetet dolgozza fel, melyben az ifjú Atreyu bőrébe bújva kell megkeresnünk a varázslatos Aurynt, hogy megmentsük Fantázia világát a terjeszkedő Semmitől...
A játék maga első személyű „ugorj és fuss" kalandjáték lesz, ami gyakorlatilag annyit tesz, hogy miközben lótunk-futunk, megpróbálunk nem belepottyanni a különféle csapdákba, és olykor esetleg az agyunkat is tornáztatnunk kell kissé logikai feladatok megoldásával.

A képeket elnézve úgy gondoltuk, a program követelményei nem lesznek különösebben vészesek, annál inkább megdöbbentünk, mikor megláttuk, hogy az optimális futtatáshoz 800 MHz-es processzor és GeForce 2 MX kártya kell. Ejha! Reméljük, ez egyben a minőséget is szavatolja.

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Fejlesztő: Gray Matter › Kiadó: Activision › Megjelenés: 2002. ősze › Honlap: standby.ubi.com

Elképesztő, hogy a régi idők szuperhősei milyen kitartóan igyekeznek fennmaradni az emberek emlékezetében. Pár éve Batman lengedezett háztetőről háztetőre a mozivásznakon, hamarosan Pókember teszi ugyanezt. Ráadásul szerintünk nem csekély sikerre számítva, mert bár a történettől semmi különlegeset nem várunk (sőt! :), az előzetes alapján a látványra nem lehet panasz.
Legkevésbé sem meglepő, hogy ezzel egy időben az Activision cég igyekszik meglovagolni a sikerhullámot, s a múlt évi, emészthető próbálkozás után újabb számítógépes átiratot dob piacra. Ez nagyrészt a mozi történetét dolgozza fel, kiegészítve pár érdekes jelenettel.
Mivel a tavalyi játékban a kezelés kissé nehézkesre sikeredett, a fejlesztők teljesen átdolgozták, új küzdési módokkal és sokkal nagyobb fokú mozgásszabadsággal vértezték fel. A játékos kedve szerint lengedezhet New York felhőkarcolói közt, hálókat feszíthet ki épületek közé, a magasból pottyanhat ellenfelei nyakába stb.
Természetesen szuperbűnözőkből sem lesz hiány, a Zöld Manó mellett sok egyéb karakter is megjelenik a képregény oldalairól.



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Fejlesztő: Warthog › Kiadó: Crave Entertainment

Az Operation Flashpoint óta gomba módra szaporodnak az elsőszemélyű lövöldözést különféle járművek irányításával ötvöző játékok. A Mace Griffin is e téren kíván harcba szállni, először az Xboxok, majd a PC-k képernyőjén.
A konzolkonverzió fantasztikus technológiát sugall, amit a fejlesztők is bőszen bizonygatnak. A kinézetért a házi készítésű, Tusk névre hallgató motorjuk felel, mely mindent tud majd, mi szem s szájnak ingere (poligon alapú ütközésvizsgálat, torzítható csontváz-animáció, részletes zárt és nyitott terepek), talán még a reggelit is ágyba hozza. A kihívás garantált, hála a szuperintelligens ellenfeleknek, kik számuktól, fegyverzetüktől, fedezéktől függően váltogatják stratégiájukat. Halálosztó eszközök terén sem lesz hiány, egyszerű bicskától az ionágyúig szinte minden rendelkezésünkre áll.
A szokásos ígéreteknél sokka! érdekesebbnek találtuk a harci helyzetek változatosságát. Nem elég, hogy több, egymástól mind domborzatban, mind faunában és flórában, de még gravitációban is különböző bolygóra juthatunk el, ahol számos siklóba, terepjáróba, miegymásba szállhatunk be, ha a lábunk elfáradna, de hajóba ülve még az űr mélységeit is bejárhatjuk időnként megpörkölve egy-egy kalóz hátsóját. Ez már egy arasszal közelebb van a való élet lehetőségeihez. Már amennyiben a lézerfegyveres sci-fik világát valóságosnak tekintjük.

Felröppentek olyan hírek („félhivatalos" helyekről is), hogy készül az eddigi legrealisztikusabb szimulátor folytatása, a Grand Prix Legends 2. Az illetékesek – némi kivárással – ezt cáfolták. Szerintünk azonban nem zörög a haraszt, ha nem fújja a szél...

A Dirt Track Racing 2 a hírrovatnak lassan állandó vendége lesz az állandó halasztás miatt. A játék kiadója, az Infogrames most alaposan belehúzott, mert 6 teljes hónappal tolták el a dátumot, ennek alapján a várható megjelenés 2002. szeptember 1.

Az EA Sports csak Xboxra készíti az F1 2002-t, PC-s verziót nem terveznek, legalábbis a hivatalos honlapon erre semmi nem utal. Egy neves híroldal viszont május 17-ét jelöli meg a számítógépes változat megjelenésének. Hamarosan minden kiderül...

A Ubi Soft különösebb indoklás nélkül törölte az F1 Racing Championship 2 néven futó Forma-1-es projektjét (egyes hírek szerint Racing Simulation 3 munkacímmel tovább folyik a munka, de ezt hivatalos helyen még nem erősítették meg).

INTERNATIONAL GAMES FESTIVAL 2002

Mindannyiunk kedvence, a jó öreg Microsoft a minőségi játékfejlesztők nagyipari méretű felvásárlásával mára játékkiadóként is a legnagyobbak közé nőtte ki magát, ezt mi sem példázza jobban, hogy immár három éve saját kis E3-at, játékbemutató show-t tart. Idén a rendezvény nevet változtatott (GameStockról International Games Festivalra), de profilt nem, így fellélegezhetünk: Bill apó és népi zenekara az Xbox biznisz beindulásával sem lesz hűtlen a játékipar PC-s fertályához. A bemutató idén kétnapos volt, és Las Vegasban tartották, amiről annyit érdemes tudni, hogy egész Amerikában itt a legolcsóbb a kaja, a legjobb a közbiztonság, a kaszinókban ingyen van a whisky, és a szállodai szobákhoz széria-felszerelésként jár callgirl-katalógus is a Biblia mellé. Khm.

Ennyit mára a tudományos ismeret(t)erjesztésről. Mellesleg a partin tíz játékot mutattak be, amelyek a Microsoft teljes idei PC-s termékskáláját lefedik (és egy kicsit a jövő évit is). A főszereplők közül kettőről (Age of Mythology és Dungeon Siege) most inkább nem ejtenénk szót, úgyis többet foglalkoztunk már velük a PC Guru hasábjain, mint a Sasa Gameboy-mániájával (márpedig ez nagy szó!), és semmi különösebb újdonságot nem mutattak róluk. Ellenben a másik nyolccal...

Hello, Asheron vagyok. Hívott valaki?
Asheron's Call 2
fejlesztő: Turbine Entertainment
megjelenés: 2002. tél

A látogatók szavazatai alapján a show legnagyobb durranása egyértelműen egy online szerepjáték, az Asheron's Call 2 volt (pedig én a Rise of Nationsre szavaztam...). Az ex-Ultima Online fejlesztőkkel kiegészült csapat elsősorban a grafikai megvalósítás felturbózására feküdt rá, a G2-nek nevezett új engine pedig igencsak megdolgozik a pénzéért. Az AC2 előzetes képei mellett a nagy rivális EverQuest, de még az újabb keletű konkurensek (Anarchy Online, Dark Age of Camelot) is gyenge közepes barlangrajz benyomását keltik... A realtime számolt fény-árnyékhatások, az animált tereptárgyak (növényzet, víz), az elképesztő részletgazdagsággal kidolgozott táj és szörnyek eddig nem látott grafikai magaslatokba emelik az online játékokat. Az AC2-ben a játékosok egy mágikus eredetű katasztrófa által kis híján teljesen elpusztított világ túlélőit és reménybeli újjáépítőit alakítják, így a szokásostól eltérően a játéknak igen erős fő sztorivonala lesz. Az első részben csak ember karakterekkel játszhattunk, míg most a humánok mellett feltűnik a tumerok és lugian nép játszható fajként; előbbiek ogre-szerű behemótok, utóbbiak eredendően mágikus eredetű, vad, természeti lények. A világ-újjáépítés mellett persze a három faj

állandó háborúskodásban áll egymással, ami máris rengeteg egészséges verekedés és intrika bölcsője. A karakterfejlődést több száz képzettség, varázslat és „civil" foglalkozás biztosítja, a csatákban pedig teljesen új taktikai rendszer muzsikál, amelyben az előre beállított harcmodorok, stílusok és technikák közti real-time váltogatás vezet majd eredményre, nem pedig a másodpercenkénti tizenezer egérkattintás. Arról egyelőre nem szól a fáma, hogy az AC2 megjelenésével mi lesz a sorsa az első résznek, és a vele máig játszó (és a havi díjat kicsengető) tízezreknek.

Berlin fölött az ég
Combat Flight Simulator 3
fejlesztő: Microsoft Game Studios
megjelenés: 2002. ősz

Az utóbbi években, ha valamilyen szimulátor címe véletlenül feltűnik az eladási toplistákon, szinte mérget vehetünk rá, hogy az a Microsoft Flight Simulatorának valamelyik verziója. A polgári repülést feldolgozó ág legutóbb a World Trade Center-merénylettel kapcsolatban került (nem túl kellemes) reflektorfénybe, talán ezért döntött úgy a cég, hogy most inkább a másik – világháborús – sorozatát folytatja. Az alapfelállás nagyjából a régi: '43-ban járunk, és az amerikaiak, az Angol Királyi Légierő, valamint a hírhedt Luftwaffe csatározásait követhetjük egészen a háború végéig Európa sokat látott egén. Az új engine-t kapott játékban először kapunk lehetőséget kis magasságból végrehajtott taktikai bombázásokra, de a hangsúly továbbra is a vadász-párharcokon van, mindehhez 18 gép áll rendelkezésünkre. A legnagyobb újdonság hősünk RPG-szerű fejlesztgetése, a tapasztalati pontok gyűjtögetésével egyre élesebb látásra, pontosabb célzásra, a gyorsulás kínjait jobban viselő (viszlát, fekete- és vöröslátás!) vasszervezetre tehetünk szert. A multiplayer rész egyaránt kínál „egy repülőben több játékos"-mókát (az egyik a pilóta, a másik a géppuskás, harmadik a bombákat kezeli stb.) és online légi világháborút több száz játékost megmozgató hadműveletekkel és légi csatákkal.

Legyen Ön is Frankenstein!
Impossible Creatures
fejlesztő: Relic Entertainment
megjelenés: 2002. nyár

A Sigma illetve Adventures of Rex Chance munkacímek után úgy tűnik, a Homeworld készítőinek új játéka végre elnyerte végső nevét a keresztségben. Az még nem nagy csoda, hogy ez is 3D-s real-time stratégia lesz, de még az sem, hogy a pláne az benne, hogy egységeinket mi magunk tervezhetjük, és rakosgathatjuk össze - ilyet is láttunk már. A nagy dobás az, hogy katonáinkat nem kevesebb, mint 52 állatfajta totálisan szabad keresztezésével, keverésével alkothatjuk meg, a variációk száma elvi-ekben a végtelenhez közelít, de a gyakorlatban is ezres nagyságrendre rúg. El lehet képzelni, hogy ez a változatosság az alkalmazható taktikák és stratégiák terén mekkora szabadságot ad (a teszterek meg persze kitépik az összes hajukat, mire kiegyensúlyozzák a rendszert, de hát valamit valamiért). A sereget két nyersanyag, a szén és az elektromosság gyűjtögetése árán fejlesztgethetjük, és a táposabb mutánsok kitenyésztéséhez szükség lesz rémes mennyiségű háttérkutatásra is. A had aztán földön-vízen-levegőben csap össze az ellenség hasonlóan sokszínű csapataival. A Dr. Moreau szigetéből, Frankensteinből és Indiana Jonesból összegyúrt sztori a '30-as évekbe vezet el 15 pálya erejéig, aztán jöhet a multi, amelybe akár előre elkészített, és gondosan megtervezett lényekkel is belevághatunk az RTS-ek sablonos erőforrás-gyűjtögetés – építkezés - fejlesztés részét átugorva, illetve előre, offline módon elvégezve. Ráadásnak a játékban Age of Empires-szerű civilizációs (vagyis itt inkább evolúciós) fejlődés, és a Total Annihilationből megismert láncolt utasításkiadás (korlátok nélkül, bármilyen mennyiségben, és prioritás-sorrendet adva a parancsoknak) is helyet kap. Mindezt figyelembe véve nem csoda, hogy ugyan a játék már két hónapja készen van, a készítők még négy hónap tesztelési időt kértek a már kissé ideges kiadótól. A látvány és a beígért kunsztok alapján az enyhén a Black & White-ra emlékeztető játék 2002 egyik nagy befutója lehet.

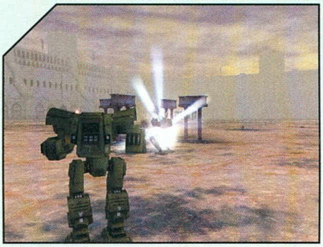
Linkelés lyukról lyukra
Links 2003
fejlesztő: Microsoft Game Studios
megjelenés: 2002. nyár

A golf ugyan minket személy szerint Volkswagen-vonalon jobban lázba hoz, mint sportként, pláne virtuális formában – de akkor sem mehetünk el szó nélkül a Links-sorozat mellett, amelyik olyan szinten sikeres, hogy az angol lapok például rendszeresen beválasztják saját „minden idők legjobb játékai" toplistájukba. A Microsoft meg teszi alájuk a lovat, most éppen a 2003-as verzióval. Lesz benne hat fotorealisztikus golfpálya (műholdas felvételek alapján modellezve), 3D hang, annyira élethű fizika, amelyik már jobb, mint az eredeti, 3D Green Analyzer néven valami forradalmian új „putting"-metódus (ez az, amikor már közel vagyunk a lyukhoz, és nem íveljük a labdát, hanem csak gurítjuk – tetszik látni, hogy készültünk?), minden idők legjobb 3D-s pályatervező modulja (aha...) és „egérrel suhogtatós" ütésemulálás. Csak most, csak önöknek, bizonyos Sergio Garcia (ő egy híres profi golfozó) ajánlásával. Hajrá! Egyébként minden cinizmust félretéve, a cucc helyenként tényleg egészen jól néz ki.

Mech Elek, az ezermester
Mechwarrior 4: Inner Sphere Mech Pak
fejlesztő: Cyberlore Studios
megjelenés: 2002 tavasz

Érdekes koncepciót találtak ki Microsofték az elsöprő népszerűségű Mechwarrior-sorozat további bővítésére: a játék weboldalán megszavaztatták az arra tévedőket, hogy az eredeti Battletech táblás játékból mely robotokat látnák legszívesebben viszont a monitoron. A legtöbb voksot kapott négyes

név szerint: a Hunchback (a "púpos" nevet a vállán hordott böszme nagy ágyúról kapta, elsősorban közelharca tervezték), a Dragon (kiemelkedő mozgékonysága miatt szeretik), a Highlander (igen masszív, 90 tonnás darab, ennek ellenére képes ugrálni is) és a Zeus (névadójához hűen nagy hatótávolságú elektromos fegyverei miatt örvend közrettegésnek). A négy új bádogember képezi az Inner Sphere gerincét, rajtuk kívül a kiegészítő CD csak két fegyvert (az IFF Jammer bénító és a Heavy Gauss romboló flinta) és egy multiplayer pályát (a Coliseum névre hallgató, össznépi zúzdára használatos aréna) mutat fel. Ez nem sok, de legalább kevés, viszont az ára is ennek megfelelő: tíz zöldhasú alatt várható. További adalék, hogy már tervezik a következő Mech Paket, az ebben megjelenő gépekre szavazni a **www.microsoft.com/games/mw4_blackknight/future_mechs.asp** címen lehet.



Feltámadott a tenger, a népek tengere
Rise of Nations
fejlesztő: Big Huge Games
megjelenés: 2003. tavasz

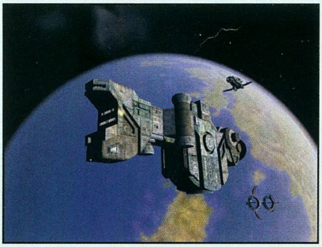
A Civ-játékok mélységét és komplexitását realtime formába önteni sziszifuszi feladatnak tűnik, de időről időre azért akadnak vállalkozók, akik megpróbálkoznak vele. Legutóbb Rick Goodman mester jött elő az „egészen tűrhető" Empire Earthszel, de máris jön az újabb trónkövetelő, egy legalább ekkora név, Brian Reynolds (Sid Meier jobb keze a Civ 2 és az Alpha Centauri fejlesztésében) kezei közül. A Rise of Nationsben 18 választható nemzetet vezethetünk a kőkortól az információs társadalomig, öt grandiózus kampányon át, vidám, Age of Empirest idéző háborúskodások közepette, komoly diplomáciai és kereskedelmi háttérrel támogatva. A játék számos újdonsága és érdekessége közül csak néhány röviden: a nyersanyagok kitermelését elsősorban nem az határozza majd meg, hogy hány emberünket küldjük oda termelni, hanem hogy milyen technikai szinten állunk a termelésben, és hogy országunk mennyi nyersanyaglelőhellyel rendelkezik. Az egyes népek területeit szigorúan kitűzött országhatárok jelölik ki, ezek átlépése komoly diplomáciai következményekkel jár. Parasztjainkat nem kell egyesével irányítgatnunk, ha éppen nincs semmi dolguk, munka után néznek maguktól (termelés, épületek javítgatása, vagy akár újak építése). A civilizációs fejlődést sem kell nagyon aprólékosan irányítgatnunk, elég, ha a négy fő fejlesztési ág (civil, katonai, tudományos és kereskedelmi) között elosztjuk a rendelkezésre álló erőforrásainkat, a dolog onnan már megy magától. A diplomáciai döntéseknek igazi súlyt ad az, hogy nem lehet nyakra-főre felrúgni a szerződéseket; ahhoz, hogy hadat üzenjünk egyik szövetségesünknek, komoly nyersanyag-mennyiséget kell fizetnünk – a szövetségek így már jóval komolyabban vehetők, mint a hasonló játékokban, amelyekben a pillanatnyi előny kedvéért akár 2-3 percre is szövetséget kötöttünk bárkivel. A civilizációs fejlődésnek nyolc korszaka lesz, de ezeket csak indirekt módon „kutathatjuk": meghatározott számú egység- és épületfejlesztés után maguktól következnek be. Ezáltal nagyon nehéz lesz nagy civilizációs előnyre szert tenni, így az igen szórakoztató „bombázókkal a kőbalták ellen" meccsek is elmaradnak. A háború és a hódítás is a realitás irányába mozdul el, az ellenséges városokat szabályosan meg kell ostromolnunk, a védelmüket meggyengítenünk, és csak ezután zavarhatjuk rá a gyalogos-lovas sereget – és a végén újjá is kell építenünk a rommá zúzott települést, ha nem akarjuk, hogy az ellen kacagva foglalja vissza. A játék monumentalitására jellemző, hogy bár még több, mint egy év van hátra a megjelenésig, de a jelenlegi verzió már 170 (!) különféle egységtípust tartalmaz. Ennyit mára – de nem kizárt, hogy a közeljövőben még visszatérünk a játékra egy bővebb előzetes keretében is.

Jurassic Park Light
Zoo Tycoon Dinosaur Digs
fejlesztő: Blue Fang Games
megjelenés: 2002. május

Aki azt hitte, a Zoo Tycoonban az állatok királyait mutogathatta rács mögött, hát súlyosan tévedett. Az eredeti játék után ideális késleltetéssel (fél év) megjelenő Dinosaur Digsben T-Rex, kardfogú tigris és még vagy 20 prehisztorikus állatka költözik be társbérlőnek az állatkertünkbe a megszeppent „hagyományos vadak" mellé, persze a velük járó talaj-, növény-, épület-, és gondozótípusok kíséretében. Lesz ugyan hat új küldetés, amelyek mind a dinók körül forognak, de az őslények ezek nélkül is új színt visznek a kertünkbe. Egyrészt jóval nagyobb pénzeket kérhetünk a látogatóktól egy akármilyenszaurusz megbámulásáért, mint valami nyamvadt nagymacskáért, másrészt a biztonsági intézkedésekre is igencsak oda kell majd figyelnünk (el lehet képzelni, mi történik, ha véletlenül elszabadul egy brontoszaurusz a látogatók között). Ezt csak tetézi, hogy sokkal nehezebb lesz elsőrendű feladatunknak (miszerint az állatok jól érezzék magukat) megfelelni, lévén az új dögök egészen más terepet és környezetet kedvelnek, mint a régiek, akik viszont marhára nem lesznek elragadtatva az új szomszédoktól.

Egy úr a (z)űrben
Freelancer
fejlesztő: Digital Anvil
megjelenés: 2002. ősz

Különféle játékkiállításokról régi ismerős már Chris Roberts, és az ő kb. négyezer éve készülő nem hivatalos Wing Commander-folytatása, a Freelancer. Az idők során az online-nak tervezett űrhajós-lövöldözős-kereskedős-heroikus történet single player fókuszt kapott, de az ígéretek szerint olyan szinten élő, nyüzsgő, karakterekkel, kalandokkal és intrikákkal teli univerzumban, amelyikben a játékos könnyen hiheti azt, hogy párezer hús-vér emberkével játszik együtt. Sok konkrétum most sem derült ki a játékról, csak annyi, hogy hihetetlenül monumentális lesz, több ezer NPC-vel, több mint 50 szervezettel és csoportosulással, ahová beléphetünk (kalózbandáktól a titkosrendőrségen át a multicégekig), 50 meglátogatható csillagrendszerrel, előre rögzített és „öngeneráló" küldetésekkel, s mindebből adódóan a végtelenhez konvergáló játékidővel. Hogy a nagyon erős, magával ragadó sztorit (csekély kétórányi render mozival, ami DVD-t sejtet adathordozóként) hogyan akarják összeházasítani a teljesen szabad játékmenettel és az élő univerzummal, egyelőre rejtély. Mindenesetre éppen ideje lenne, hogy az idén 18 (!) éves Elite-et végre letaszítsák a maga alkotta játékműfaj trónjáról – és a Freelancer hosszú ideje az első, amelyiknek erre komolyabb esélye van.



Hancu
hancu@beer.com

VIETNÁM, MÁSKÉPPEN

Fejlesztő: Digital Reality **Kiadó:** MonteCristo **Web:** www.digitalreality.hu

Az Amerikai Egyesült Államok történelmének a mai napig egyik legsötétebb foltjaként emlegetett Vietnami Háború PC-s feldolgozásával eddig igen kevés alkalommal kerülhetett szembe a játékosközönség. Ez az ellentmondásoktól, elhallgatásoktól és félinformációktól hemzsegő periódus azonban egészen mostanáig olyan morális kérdéseket vet fel, melyeket egy-két filmen és az azokat átélőkhöz szóló írásokon kívül senki sem boncolgatott. Ezért is gondoltuk azt, hogy jelen esetben nemcsak „egy játékot készítünk", hanem az események boncolgatásával egy olyan történetet mesélünk el a frontra kikerülő fiatal tizedes, Martin Lionsdale szemszögéből, mely a díjnyertes filmek arculatát követi.

Gyökerek. A periódus adott volt hát, mely különösebb ötletelés nélkül önmaga határozta meg a játék jellegét: a taktikai-stratégia fogalmát már csak egy megfelelően felépített-megírt történet és a fejlesztőcsapat összetoborzása kellett, hogy kövessék. A tényleges munkálatok 2001. október végén vették kezdetüket, és 9 főből álló csapatunk azóta is megalkuvás nélkül dolgozik azon, hogy a '60-as évek egyik legsúlyosabb politikai válságáról valós képet fessen.

Hangsúly a részleteken. A történelmileg hű játékok elkészítésekor elengedhetetlen, hogy a kor atmoszféráját vizuálisan vissza tudjuk adni a játékos számára, ezért fejlesztés közben fényképek tízezreit böngésztük át, hogy célunknak maximálisan megfelelhessünk. Szerencsére ezt a világot a monitorokra a Haegemonia jelentősen átalakított Walker-motorja tökéletesen képes átültetni a legmodernebb effektektől kezdve a nagyfelbontású textúrákon át egészen a táj teljesen élethű megjelentetésén keresztül. Megmérettetéseinkre számos csodaszép helyszínen, változatos időjárási körülmények között és napszakokban, kronológia szerint kerül sor: találunk itt amerikai és vietkong táborokat, féreglyukakat, városrészeket, vallási szentélyeket és mocsaras vagy akár dzsungellel borított területet ugyanúgy, mint rizsföldeket, nádkunyhókat vagy folyópartra épített cölöpfalvakat.

A grafikát szervesen kiegészítő programozási feladatok járulnak hozzá ahhoz, hogy a játék életre keljen, és élvezetessé váljon: embereink fejlődnek a küldetések során, és nemcsak egészségi, hanem lelki állapotukat és állóképességüket is figyelembe kell vennünk minden egyes akció megtervezésekor. Katonáink megsebesülhetnek és meg is halhatnak, de akár még a legképzettebbek is pánikba eshetnek, vagy akár fizikailag teljesen ki is merülhetnek. Egy rendkívül precíz és könnyen alakítható szkriptrendszer segítségével céljaink küldetések közben is változnak, és akár minden egyes egység egyedi MI-rutinnal rendelkezhet. A rejtőzködés, egészen pontosan a terepviszonyok (dombok-hegyek, dzsungel, elefántfű, bokrok, lövészárok stb.) és az időjárás (eső, köd, monszun stb.) kihasználása és taktikus kiaknázása stratégiai fontossággal bír, emellett az is előfordulhat, hogy embereink hallásukra is hagyatkoznak az ellenfelek felfedezésekor. Arról, hogy a harc taktikai része még élesebb szerephez jusson, kétrétegű „Fog of War" és valós látótér is hozzájárul, nem is beszélve a különböző tulajdonsággal rendelkező fegyverekről; így próbáljuk megteremteni a még tökéletesebb illúziót. A különféle katonák mozgása a MotionCapture-technológia segítségével lett rögzítve, így jól elkülöníthetővé és emlékezetessé váltak. A járművek a különböző terepeken a fizika hatásainak megfelelően haladnak majd.

A hangokat illetően minden fegyver és jármű autentikus, eredeti hangján szólal meg. A küldetésekhez és a játékhoz a kor zenei kultúrájának megfelelő aláfestő zenék járnak majd, természetesen bőséges keleti hangszereléssel, ami a cselekmény mesélése közben is aktív szerepet kap - renderelt animációk és számos, játékmotorral készült bejátszás gondoskodik arról, hogy a játékos figyelemmel kísérje a történéseket.

Az álom valósággá válik. A „1st Airborne Cavalry" egyik szakaszának története terveink szerint még idén a monitorokra kerül. A játék első komolyabb szárnycsapásait az idei E3-on teszi majd meg, de ígérjük, hogy az olvasókat-játékosokat előtte is tájékoztatjuk az esetleges újabb fejleményekről.

Dauby
dauby@digitalreality.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

HEROES OF MIGHT&MAGIC IV

Fejlesztő: New World Computing **Kiadó:** 3Do **Web:** www.3do.com

A játékok nagyságának, klasszikus mivoltának legjobb jele, ha a konkurenseik a címüket a „-killer" szócskával kiegészítve próbálják reklámozni magukat. A jó öreg Heroes of Might and Magicnek rendesen kijut mostanában az önjelölt „gyilkosokból", hiszen Heroes-verőnek kiáltották ki gyors egymásutánban az Etherlordsot, az Age of Wonders 2-t és a Disciples 2-t (sőt, a Sasa a gameboyos Advance Warst is). Persze az „igazhitűek" tudják, hogy mindez csak marketing-kamu, földiekkel játszó égi tünemény, és várnak... várnak a Heroes 4-re, mint a megváltóra. Jómagam abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy egy kis „megváltás light"-ban részesülhettem, ami esetünkben a Heroes 4 utolsó (?) bétaverzióját jelenti. A bétában ugyan csak két pálya szerepelt (a hat hadjáratnak csak az indítóképernyői voltak meg), és a stratégiai térképen AI híján az ellenségek bután álldogáltak egy helyben, de arra mindenképpen jó volt, hogy a már minden rajongó által kívülről fújt újdonságok működését megnézzem élesben is.

Először is ott a sokat emlegetett „a hősök is harcolnak a csatákban" móka. Nos, egy kezdő hős kb. 100 HP-val indul, és persze a szintlépésekkel folyamatosan fejlődik, így egészen jól el van találva, hogy ne pusztuljon ki azonnal a harcmezőn, de ne is tudjon egymaga sárkányhordákat levágni. Mivel akár több hőst is tehetünk a csapatba, és ráadásul nagyon sok lény képes mágiára, a varázslatokkal jóval többet taktikázhatunk, mint eddig. Ha varázsló egységre, vagy hősre kerül a lépés sora, ő dönthet, hogy verekszik, vagy varázsol, így ha direkt erre gyúrunk, akár minden körünkben újabb mágiákat szórhatunk az ellen fejére. Ha a hősünk véletlen elhullik a bunyóban, otthon a városban feltámaszthatjuk – de ha buktuk a csatát, az ellenfél magával hurcolhatja a saját városába, hogy egy mérsékelten lakályos börtöncellában szállásolja el.

A harcban újdonság még, hogy az íjász seregek visszalőnek, ha távolsági fegyverrel sebezték őket – érdemes tehát a saját íjászainkat nem az ellenséges íjászok kiirtására használni. A lövöldöző egységekkel egyéb gáz is van: ha távolról két közelharcban álló csapatból akarják kilőni az ellenségest, simán előfordulhat, hogy a nyílzápor a saját lényeket is sebzi, ez kicsit olyan, mint a sárkányok tüze volt eddig: mindenkit visz, aki az útjába kerül. És a legnagyobb hatású újdonság: az összecsapó seregek egyszerre osztják a sebzést, a védekező fél a teljes létszámával üt vissza a támadónak (eddig a támadó csapása után megmaradt had ütött csak vissza)! Ez azt eredményezi, hogy a lények sebessége, illetve az azt befolyásoló varázslatok (Slow, Haste) veszítenek a jelentőségükből. Mivel a hősök az eddigiénél jóval kevésbé erősítik az alájuk tartozó lényeket, a harc kimenetele sokkal inkább a taktikán, a lények képességeinek okos kihasználásán múlik, mint a nyers erőn. A csaták a nagyobb helynek, a több lénycsapat szerepeltetésének köszönhetően egyébként is sokkal grandiózusabbak, mint eddig voltak. A harc az ide-oda szálldosó sebzésadatokkal és varázslateffektekkel nagyon kusza és átláthatatlan volt, de azért hozzá lehetett szokni pár óra után.

A varázslatrendszer erősen átszerveződött, a mágiák az eddigi négy szféra helyett öt iskolába csoportosulnak, és olyan régi jó ismerősöktől kell megválnunk, mint a Fly, a Dimension Door és a Town Portal. Ez – a stratégiai részre átevezve – azt is eredményezi, hogy nem nagyon érdemes egyetlen, végletekig feltápolt seregben összesíteni minden erőnket, hanem komolyan meg kell szerveznünk a hátország védelmét. Új varázslatok is vannak dögivel, és a régiekből is akad, ami az erejének megfelelő új helyet kapott (a Blind pl. negyedik szintre emelkedett, az Implosion ugyanide süllyedt, a Chain Lightning ötödik szintű lett, az elementál-idézések harmadik szintűek...). Összesen egyébként kb. 150 varázslatot számoltam a bétában... ha csak a felük használható, a játék varázslós része már nagyon jó lesz. Az öt varázsiskola (élet, halál, természet, rend és káosz) az öt vártípusnak felel meg, ezen felül van egy kakukktojás, a barbárok Stongholdja, náluk nincs varázslóiskola, cserébe a lényeik többen vannak, erősebbek, és a hőseik három képzettséggel indulnak a standard kettő helyett. Kicsit féztam ennek a kiegyensúlyozásától, de úgy néz ki, egész jól megoldották a dolgot, egyik vár sem tűnt sokkal erősebbnek/gyengébbnek a többieknél.

Az artifactek mellett megjelentek a varázsitalok, amelyeket kincsként találhatunk, és amolyan egyszer használatos varázslatként működnek – de nem-varázsló hősök is használhatják őket. És ha már a hősöknél tartunk, a Heroes 4 számomra legszimpatikusabb újítása a hősök fejlődési rendszere. Nincsenek számosított tulajdonságok, csak képzettségek iskolákba rendezve. Egy iskolába egy fő- és három alképzettség tartozik, és mindet öt szinten fejleszthetjük. Egy hős összesen öt iskolát képes megtanulni a kilencből, a kasztját pedig az határozza meg, hogy melyik a két legmagasabb szinten elsajátított iskolája. Megkímélek mindenkit a számolgatástól: ez pontosan 88 féle (!) kaszttot, és 98 (!) szintlépésre elegendő fejlődési teret biztosít a hőseinknek. A hősök fejlődése a harmadik résszel ellentétben nagyon szép, logikus és kiegyensúlyozott. Ráadásul a jóemberek a tapasztalati pontot nem a seregük, hanem a saját teljesítményük alapján kapják a csatában, így nem lehet azt a trükköt eljátszani, hogy a kopasz, első szintű hőst egy rakat sárkánnyal kizavarjuk a vadonba játszani, és ő az első közepes harc után 6-8 szintet lép... A képzettségek között pedig egészen jópofák is akadnak, például a Stealth: a lopakodó hős láthatatlan a térképen, amíg nincs nála hadsereg! Persze erre is van ellenszer: a harmadik részben szinte sosem használt Scouting képzettség. Fontos még, hogy a hősök már nem erősítik automatikusan az alájuk tartozó seregek statisztikáit, külön képzettséget kell ehhez is tanulnunk.

A váraink építgetése is eltér az eddigiektől, vannak ugyanis olyan épületek, amelyek egyszerre nem építhetők fel egy városban. Ezek általában az azonos szintű lények toborzóhelyei (ja, igen: az eddigi 7 lény-szint helyett csak négy van, és egy várban ebből felépíthetünk két első, és egy-egy második, harmadik és negyedik szintű toborzóhelyet). A lények viszont nem hetente termelődnek, hanem naponta (az erősebbek két-háromnaponta), így elmarad a „vasárnapra" való várakozás, és a „szombati" várostromok kéjes érzése. Az ostromok egyébként is jóval keményebbek, mert a harmadik rész Towerjének aknáihoz hasonló extrákat kapott minden vár: feltámasztás, ellenségek átcsábítása a védő oldalára, győztes csata után extra toborzás, ilyesmik. A lényeket ezúttal nem lehet fejleszteni, nem lesznek arkangyalok, ős-behemótok és szellemsárkányok... Cserébe viszont minden egyes lénytípus, még az egyszeri vasvillás paraszt is rendelkezik valamilyen egyedi különleges képességgel, a jobbak akár hárommal-néggyel is. Összesen valami 70 lényképességet számoltam össze a bétában, és az AI keményen használja is mindet – nincs más választásunk, mint nekünk is ezt tenni. Hopp, ha már az AI-nál tartottunk, a harmadik részt sokan vádolták, hogy az AI csal. Nos, a negyedikben egyelőre semmi ilyenre utaló jelet nem vettem észre. Újdonság még a kétszintű „fog of war", most már nemcsak az „itt még nem jártunk"-feketeség, és az „itt már jártunk – mindent látunk" állapot létezik a térképen, utóbbi kettévált „itt már jártunk – látjuk a terepet"-re, és „itt járunk éppen – látunk mindent"-re. És még egy jópofa újítás: a karavánok. Nem lehet hősökkel csatárláncba állva egy kör alatt bárhová eljuttatni a seregünket, cserébe lehet karavánokat kijelölni, amelyek „láthatatlanul" közlekedtetik a váraink között a katonákat. Emberbarátibb, és kevésbé csalás-szagú megoldás...

Végül egy kicsit a kivitelezésről. Nincs mit szépítgetni rajta, ez bizony itt-ott csúfosan elmarad a vetélytársakétól. Az izometrikus 3D csatatér meglehetősen kopár, a lények animációja néhol már-már nevetséges. A stratégiai térkép és a városok is inkább túlcicomázottnak, „rokokónak" tűntek, mint ízlésesnek és szépnek (a harmadik részre is ugyanezt mondtuk első pillantásra...). A program kiábrándítóan lassú volt, de ez valahol érthető, hiszen a háttérben a teszteléshez és hibajavításhoz szükséges logfile-okat gyártotta serényen. A zene viszont a harmadik részhez hasonlóan hihetetlenül jó, kicsit Enya-szerű, keltás motívumokkal. És a hangulat... az megint nagyon ott van a szeren! Oké, elfogult vagyok, de azzal az írd és mondd két szerencsétlen küldetéssel, félbéna irányítással (jobb gomb megnyomására azonnal kiugrott a Windowsba) jobban szórakoztam, mint jó néhány agyonsztárolt teljes játékkal.

A béta alapján – bár játékélmény igazából nem volt benne – bizton állíthatom, a Heroes 4 az elődeihez méltó, óriási játék lesz. Két félelmem van csak vele kapcsolatban. Az első, hogy a játék nagyon-nagyon összetett lett, ami persze dicséretes, meg hosszú játékidőt és újrajátszhatóságot ad – de akinek ez lesz az életében az első Heroes, rettentő sok időt fog igénybe venni, mire átlátja az egész játékot. A másik: a játéknak elvileg március végén a boltokban kellene lennie. Ehhez képest pedig ez a béta rettentően soványka volt, és még hosszú hónapok munkáját sejtette a befejezésig. Reménykedjünk, hogy ennél jóval előrébb tartanak már a fejlesztésben, csak nem akarták kiteregetni az összes lapjukat... Tudjátok: „a lepényhal először, a reményhal meg utoljára" (© Stöki)... :)

Hancu
hancu@beer.com

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Fejlesztő: Blizzard **Kiadó:** Vivendi **Web:** www.blizzard.com/war3/

Azt valószínűleg mindenki tényként fogadja el, hogy amikor a Blizzard végre elkészül egy játékkal, akkor az elképesztő mértékben foglalja el mindannyiunk szabadidejének túlnyomó részét, és viharos gyorsasággal kezd el emelkedni a különféle eladási listákon.
Mind a Diablo, mind a Starcraft több évig szerepelt a top 10-ben – legújabb alkotásuk, a Diablo II viszont már nem tudott megbirkózni a Simsek mindent elborító áradatával, alig néhány hétig volt az élen. Ezt a csorbát akarja a fejlesztőcég most kiküszöbölni a Warcraft III-mal.
A játék eleinte még RPG-RTS mutánsnak készült, aztán a szerepjáték-elemek fokozatosan tűntek el, ma már ott tartunk, hogy a hősökön kívül minden ilyet kiöltek a programból. A bétateszt február 7-én indult, 5000 résztvevővel – szerencsére sikerült ICQ-végre kapni egy magyar tesztert, Sippát, így rengeteg információt szerezhettünk a WC3-ról.

Először is tisztázzuk: a bétateszt mit foglal magában, hány fajjal lehet játszani, mi hiányzik a programból?

Sippa: Szerencsére mind a négy játszható faj benne van a programban, azt viszont egyelőre nem lehet tudni, hogy mennyi egység hiányzik, mert a mostani 1.10-es patch-csel is bekerült pár új egység, és nagyon komoly változtatások is voltak. Pályából nincs túl sok, hat-hét darab, de ez nem is baj, mert így legalább hamar megismerhettük mindet.

Na és mi van a démonokkal?

Sippa: Sajnos ők most kimaradtak a buliból. Nagyon úgy néz ki, hogy a démonok csak az egyjátékos-módban fognak szerepelni, valószínűleg minden hadjárat köréjük fog épülni. A térképeken ugyan vannak semleges – illetve ellenkezőleg: mindenkivel ellenséges – lények, amelyek a bányákat és más épületeket őrzik, de ők nem démonok, csak szabvány fantasy szörnyek: goblinok, gnollok, sőt, még egy óriási vörös sárkány is van az egyik térképen.

Akkor nézzük a lényeget: hogyan változott a játékmenet az eddigi részekhez képest?

Sippa: A nyersanyagok tekintetében visszatértek a Warcraft-sorozat első részéhez, újra csak aranyat és fát kell gyűjtenünk, hiszen nincsenek vízi egységek, amelyekhez olaj kellene. Tulajdonképpen a játékmenet nem változott sokat az eddigiekhez képest, elkezdünk termelni a bányában, megkezdjük az erdők kivágását, majd legyártunk egy hadsereget, és megpróbálunk azelőtt támadni, hogy ellenfelünk megfelelő védelmet állított volna fel. A legnagyobb újítást mindenképpen a hősök jelentik, akiket a főépületben tudunk „rendelni".
Szintén új dolog, hogy az egységeknek van fenntartási költsége. Ha legyártunk egy bizonyos számú egységet (pontosabban: ha az egységek bizonyos mennyiségű kaját fogyasztanak), akkor a bányából minden tíz arany után már csak hetet kapunk. Ha még többet gyártunk, akkor ez tovább

csökken – csak négy arany üti a markunkat. Legfeljebb egyébként 90 „kajányi" lényünk lehet.

Mennyi hősünk lehet egyszerre? És hogyan fejlődnek?

Sippa: Egyszerre mindig annyi hősünk lehet, ahányadik szintű a központi épületünk – tehát legfeljebb három. A fejlődési rendszer nagyon egyszerű: amikor csata közelében vannak hőseink, minden megölt ellenséges egység után XP-t kapnak (nem kell közvetlenül beleavatkozniuk az ütközetbe, elég, ha ott vannak). Amikor elérik a megkívánt mennyiséget, szintet lépnek, megnőnek a tulajdonságaik, és kapnak egy képesség-pontot. A fejleszthető képességek listája az adott hőstől függ, az eddigi tapasztalatok alapján a leghasznosabbak azok, amelyek egy adott körben hatnak, mondjuk, gyógyítanak, vagy többletsebzést adnak (úgy működik, mint a Diablo II-ben a lovagok aurája). A külön használható képességek (meteoreső, földrengés satöbbi) egyelőre nem túl használhatók, mégpedig azért nem, mert a játék sebessége gyorsra van állítva – legtöbbször egyszerűen nincs idő elsütni ezeket.

A mágikus tárgyak hogyan működnek?

Sippa: A semleges lények elleni csatákban nagyon sokszor lehet varázstárgyakat találni. Ezek legtöbbször gyógyitalok vagy varázstekercsek, de néha lehet találni érdekesebb cuccokat is. Van olyan csizma, amelyik gyorsabb haladást tesz lehetővé, de gyűrűkből is jó nagy a választék: sebzést adnak, megnövelik a védekezést, vagy regenerálnak. Mostanában az egyik sikeres taktika az, hogy valamelyik hőst elküldjük egy seregnyi gyenge lénnyel, és a varázstekercsekkel durván feltápoljuk őket. Ilyenkor az erőtlen egységek képesek leverni minden védelmet – utánuk már be lehet küldeni az igazi haderőt, pár erősebb lényt.

És mennyire használhatók hőseink? Megéri mindig hárommal rohangálni?

Sippa: A patch előtt az egy hős volt az ideális, akit gyorsan fel kellett nyomni az ötödik szint környékére. Az új patch hatására frissen megjelenő karakterek már rendelkeznek egy képesség-ponttal, és így már megéri legyártani mindegyiket. Arra nem jók ezek az egységek, hogy megnyerjék nekünk a játékot, viszont kitűnően lehet használni őket a többiek támogatására. Persze az extrém módon fejlett hősök már igen erősek, az viszont nagyon ritkán fordul elő, hogy elérik a tizedik szintet. Még szerencse, hogy az elhalt hősöket bármikor vissza tudjuk szerezni az egyik épületben.

Akkor vegyük sorra az egyes fajokat, gyengéiket, erősségeiket! Kezdjük az emberekkel!

Sippa: Az emberek nem változtak sokat az eddigi részekhez képest, a gyalogosok és az íjászok nagy számban gyárthatók a játék elején. Parasztjaik úgy működnek, mint az előző részekben: velük kell bányászni, fát vágni, és ők is építkeznek. Mostanában a legerősebb ember-taktika az, hogy minél gyorsabban legyártanak pár Steam Tanket (elképesztően lassú szállítójármű, amelyből az íjászok ki tudnak lőni, és neki magának is óriási sebzése van), megtömik őket felfejlesztett sebzésű íjászokkal, és beküldik őket az ellenfél bázisára – szinte semmi nem tudja megállítani őket. A patch nagyon megerősítette az őrtornyokat, úgyhogy most már azt is megéri nagy számban építeni.

Ugorjunk az orkokra!

Sippa: Sokak szerint a leggyengébb faj, főképp azért, mert az erősebb lényeiket igen sokáig tart kifejleszteni. Szerencsére a patch-csel sokat erősödtek, az első katonájuk a Grunt most a Starcraftos Zealothoz hasonló: háromszor, négyszer olyan erős, mint más fajok első katonája. A nagyobb változások között szerepel az is, hogy eltűntek a Pig Farmok, helyette az egységlimit kitolása érdekében egy Orc Burrow nevű épületet kell építenünk, amelybe katonákat is elhelyezhetünk, akik kitűnően védekeznek. Ezeknek a változásoknak köszönhetően az orkok igen erősek lettek, és már sokkal inkább különböznek az emberektől (sokan panaszkodtak, hogy a két faj csak grafikában tér el egymástól).

És a két új faj milyen?

Sippa: Szerencsére nagyon jól illeszkednek a Warcraft világába, és teljesen más játéktechnikát igényelnek, mint a másik két faj. Az élőhalottak például beépítik a bányát, egyszerre öt „parasztjuknak" kell imádkoznia, hogy megérkezzen az arany (viszont ebből a bányából más nem tud termelni). Külön favágó egységük van, a Ghoul, aki egyben harcos is. Természetesen igen jól értenek a fekete mágiához, nekromantáik nagy számban képesek csontvázzá változtatni a hullákat. Ráadásul erre nem csak csaták után van lehetőségük, hiszen az egyik épületük hullákat „gyárt". Nagyon lelombozó, amikor ugyan sikerült leverni a támadó sereget, de a következő pillanatban már ugyanazok az egységek csontvázként közelednek.

A Night Elfek a patch következtében nagyon legyengültek. Eddig ugyanis a főépületük minden egyéb ráfordítás nélkül automatikusan termelte ki az aranyat a környéken levő bányából. Most ez már nem így van, nekik is „parasztokat" (Wisp névre hallgatnak) kell erre alkalmazniuk. Cserébe a Wispek már nem tűnnek el építkezés után (eddig úgy viselkedtek, mint a zerg építkező egységek a Starcraftban), tehát nem kell folyamatosan gyártanunk őket. Nagyon hasznos, hogy éjjel láthatatlanná válnak, csak akkor veszi észre őket az ellen, amikor már késő...

És hogy halad a bétateszt, az 1.10-es patch megoldotta a gondokat?

Sippa: Nem mondhatnám... ugyan az egyes fajok sokkal kiegyensúlyozottabbak lettek, hiszen az orkok és az emberek erősödtek, a Night Elfek viszont gyengültek. Néhány eddig működő taktikát is lehetetlenné tettek, például a távolra támadó lényekkel történő rush-t – egész egyszerűen úgy oldották ezt meg, hogy minden egység HP-jét megnövelték, és a közelharci lények most már nagyobbat sebeznek. Néhány eddig nem használt hősképességet is feltápoltak, most már többfelé lehet osztani a képességpontokat.

Az igazi nagy baj a netes kóddal van. Óriási hibák vannak a programnak ebben a részében, teljesen véletlenszerűen dől el, hogy mekkora lesz a lag. Lehet, hogy 56K-s modemen is tűrhetően megy, és lehet, hogy kábelmodemen is szaggat. A játék rengetegszer fagy, szerencsére ilyenkor a program kiírja, hogy melyik file-ban van a hiba (legtöbbször a net.cpp a ludas), ezt kell visszaküldenünk a Blizzardnak.

Akkor következzen a végszó; összességében hogy tetszik a játék?

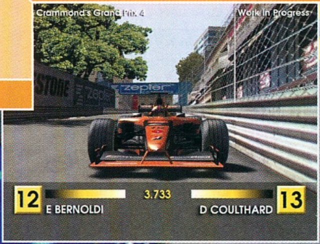
Sippa: Teljesen addikt lettem, napi 5-6 órát játszom vele! Biztos, hogy legalább annyira népszerű lesz, mint anno a Starcraft volt. Ja, egyébként a fejlesztők szerint a program júniusban jelenik meg.

Grath
grath@mail.datanet.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

GRAND PRIX 4

Fejlesztő: Symergi › **Kiadó:** Infogrames › **Megjelenés:** 2002. május 24.



Autóversenyes játék iránt rég tapasztaltam akkora érdeklődést, mint amekkora a Grand Prix 4 esetében megnyilvánul. Olvasói telefonok, e-mailek, levelek jelzik, hogy a legendás GP széria negyedik része igencsak foglalkoztatja a „hardcore" és a „softcore" játékosokat egyaránt. Ez az érdeklődés a szezon beindultával várhatóan csak fokozódni fog. Geoff Crammondék jó (inkább rossz) szokásukhoz híven ezzel a türelmetlen vágyakozással nem nagyon törődnek (legalábbis kifelé nem mutatják), csendben dolgoznak.

Az előző részekhez hasonlóan most sem az aktuális szezonnal játszhatunk majd, az „elmaradás" ebben az esetben egy év, tehát a 2001-es idény kerül terítékre. Az FIA engedélyének köszönhetően minden a valósággal megegyező, azonban néhány ország törvénye miatt a dohányos festésekről (autók, bukósisakok, szerelők, pályagrafikák) sajnos le kell mondanunk. A tavaly sűrűn cserélődő pilóták problémáját úgy oldották meg, hogy az utolsó futamon, Suzukában szerepelt versenyzők lettek a kiválasztottak.

A teljesen új grafikai motor ezúttal nem csak üres szólam volt, valóban új látvány tárul a szemünk elé, és nem a több éve elavult rendszer hiányosságain kell bosszankodnunk. Minden autónak más lesz a formája (a műszerfal várhatóan ugyanaz lesz, ezért nagy kár!), és a külső nézetben eddig hiányzó T-kamerát (a felső légbeömlőn) és a visszapillantó tükröt is megrajzolták. Az új engine lehetőséget ad a valóságos fényviszonyok és árnyékolások megvalósítására, az autón a környezet tükröződésére, illetve a tereptárgyak esős aszfalton való visszatükröződésére. Nagy újítás, hogy a boksz mozogni fog (teljesen animált 3D karakterek), a mozdulatsor megszerkesztésében az Orange-Arrows F1-es csapat is besegített. Ha már a boksznál tartok, akkor itt említem meg, hogy az elénk leereszkedő TV-monitoron nem csak az aktuális időeredményeket olvashatjuk majd, hanem a háttérben a pályán zajló eseményeket is nyomon követhetjük (valahogy úgy, mint az életben, csak ott a versenyzők kapcsolgatnak a képek között).

A hangzás is átdolgozásra kerül. Belső nézetben, a rajtnál nem csak a mi, hanem az ellenfelek motorja is bömbölni fog (ugyanez igaz a mellettünk elhaladó autókra is), a motorhangot az igazi Forma-1-es autók hanghatásainak megfelelően fejlesztik tovább, a rádiózás is új köntöst kap, és a garázsban állva a szerelők munkálkodása hallható lesz.

A 17 versenypálya megszerkesztéséhez igénybe vették a GPS technológiát, a versenyeken készült videofelvételeket és több száz fényképet, így biztosítják a milliméterre pontos valósághűséget.

A játékmódok maradnak a 2000 Seasonben megszokottak (Quicklaps, Quick Race, Practise, Non-Championship, Full Championship Season – karrier lehetőség továbbra sem lesz), az 5 nehézségi fokozat sem változik, ahogyan a nyolc vezetési segítség is megmarad (a kormányzási segítség billentyűzetes játék esetén való kikapcsolásáról nincs hír, de szerintem nem lehet majd).

A fizika és a mesterséges intelligencia a 2001-es évnek megfelelően lesz megváltoztatva (a fizika teljesen új, az AI a GP 3 2000 Season továbbfejlesztése). A dinamikus időjárás marad a program erőssége. Extraként most is megkapjuk a Gpaediát, amely a tavalyi év technikai újításait fogja tartalmazni. Most is az Arrows autóknál nézhetünk a karosszéria alá, mindezt Mark Hemsworth, az Arrows tesztcsapatának menedzsere fogja kommentálni.

Egyetlen dologtól nem vagyok elájulva, mégpedig a multiplayeres résztől. A programmal interneten nem lehet majd játszani (állítólag az FIA túl sokat kért ennek a jogáért), LAN-on nyolcan, osztott képernyőn, modem-modem kapcsolatban és soros kábelen ketten-ketten, továbbá felváltott játékmódban lehet majd egymás ellen versenyezni.

Hivatalossá vált a gépigény is (mint tudjuk, Crammondék munkái esetében ez mindig neuralgikus pontnak számít). Minimum konfiguráció: Win98, PIII-400, 64 MB RAM, 16 MB-os grafikus kártya, 100 MB HDD, DirectX 8.0 kompatibilis hangkártya. Ajánlott hardver: Win98, ME vagy XP, PIII-750, 128 MB RAM, 32 MB-os grafikus kártya, 600 MB HDD, hangkártya EAX támogatással. Az előzetes híresztelésekkel ellentétben nem is tűnik annyira vészesnek, bár szerintem nagy felbontás esetén (pl. 1024x768) legalább 1 gigás processzorra lesz szükség.

A játék megjelenése az eredetileg beharangozott május 17-hez képest csupán egy héttel csúszik, ennek alapján remélem, hogy hamarosan kézbe vehetjük. Én nagyon kíváncsi vagyok rá...

(Az összes képet a CD-melléklet Autószimulátorok rovatában tekinthetitek meg.)

Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

› CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

CD GALAXIS

PC játékok, multimédia programok, hardver, DVD filmek, PS2 nagy választékban, olcsón

Atlantis 2. | Saga | Tropico | Settlers 4 | Europa Universalis | Imperium Galactica 2 | Knights & Merchants | Hold Hadművelet

Airport Inc....1 990
Aliens vs Predator*....2 222
Aliens vs Predator 2....9 990
Alone in the Dark 4....5 990
Alpha Centauri....2 990
Armored Fist 3....1 990
Art Of Magic....7 990
Atlantis 2 H....3 990
Baldur's Gate....4 444
Baldur's Gate 2....7 990
Battle Isle Andosia War....2 990
Battle Realms....7 990
Battlezone 2....1 990
Black & White....12 990
B&W Creature Isle....6 990
Blair Witch Project 1....1 990
Broken Sword 2....1 990
Caesar 3....2 222
Champ. Manager 3....1 990
Champ. Man. 00/01....3 990
Champ. Man. 01/02....8 990
Civilization 3....10 990
Claw....1 990
Clive Barker Undying....3 990
Codename Outbreak....10 990
Colin McRae Rally....1 990
Comanche 3....1 990
Comanche 4....7 990
Comanche v Hokum....1 990
Commandos....1 990
Commandos 2....8 990
C&C Renegade....12 990
Conquest: Frontier War....4 990
Cossacks....10 990
Cossacks Art of War....7 990
Cutthroats....1 990
Dark Age of Camelot*....10 990
Dark Reign 2....1 990
Delta Force....1 990
Delta Force 2....1 990
DF Land Warrior....3 990
Desperados....6 990
Deus Ex....3 990

Diablo....2 222
Diablo 2....4 990
Diablo 2 Expansion....4 990
Dino Crisis....4 444
Doom Collect. (1+2+F)....4 990
Drakula H....6 990
Driver....4 444
Dungeon Keeper Gold....2 990
Earthworm Jim 3D....1 990
Empire Earth....9 990
Europa Universalis H....3 990
Everquest: Luclin....5 990
Evolva....4 444
Extreme Biker....2 222
F1 Champ 2000....3 990
F-22 Lightning 3....1 990
FA Manager 2001....3 990
FA Manager 2002....8 990
FA Stars....2 990
F/A 18 Korea....1 990
FIFA 2002....12 990
Fighting Force....1 990
Fly!....1 990
Ford Racing 2001....1 990
Gabriel Knight 3....2 222
Gangsters....1 990
Gangsters 2....3 990
Get Medieval H....1 990
Ghost Recon....9 990
Gorky 17 H....1 490
GP 500....4 444
Grand Prix Legends....2 222
Grand Prix World....4 444
Grand Theft Auto....1 990
Grand Theft Auto 2....1 990
Ground Control....2 222
Half Life....2 222
Half Life Blue Shift....5 990
Half Life Gunman....2 222
Harry Potter....12 990
Heavy Metal FAKK2....1 990
Heretic 2....1 990
Heroes of M&M 3....1 990

Törzsvásárlói áraink eleve az ország egyik legalacsonyabb árai, de most új akciónkkal további árengedményt érhet el!

Vásároljon rendszeresen üzleteinkben és vásárlásai összértékének alapján plusz kedvezményt kap*:

alapkedvezmény törzsvásárlónknak:	2 %
ha vásárlásainak összege eléri a 20 000 Ft-ot:	3 %
ha vásárlásainak összege eléri az 50 000 Ft-ot:	5 %

*: Az akció 2002.03.18.-án indult, ezért az ez utáni vásárlásokra érvényes a bónusz kedvezmény, amely TOP akciós termékekre és hardverre nem vonatkozik. A változtatás jogát fenntartjuk. Minden kedves törzsvásárlónkat, aki a fenti dátumot megelőzően kapott tőlünk törzsvásárlói kártyát, megajándékozunk egy 3% kedvezményt nyújtó kártyával! Érdemes tehát benézni hozzánk!

Heroes of M&M 4*....10 990
Hidden & Dangerous....1 990
Hitman....3 990
Hitman 2*....9 990
Hold hadművelet H....2 990
Homeworld....2 222
House Of the Dead....1 990
Icewind Dale....4 444
IL-2 Sturmovik....7 990
Imperium Galactica 2 H....2 990
Indiana Jones & IM....4 990
Jagged Alliance 2....2 990
Klánok H....2 990
Knights & Merchants H....1 490
Kohan....4 990
Madden 2001....3 990
Majesty....4 444
Max Payne....6 990
Medal Of Honor....12 990
Messiah....4 444
Microsoft játékok:
Action Pack....11 990
(M.G.S.+Starlancer+Crimson)
Age Of Empires....3 990
Age 2 Gold....14 990
Age Collection....19 990
Combat Flight Sim.....5 990
Combat F. Sim. 2....11 990
Dungeon Siege*....Jön
Flight Sim. 2002 Pro....25 990
MechCommander 2....7 990
MechWarrior 4....7 990
Midtown 2+Motocrs 2....9 990
Train Simulator....14 990
Zoo Tycoon....11 990

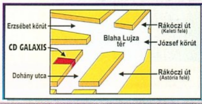
Mig Alley....1 990
Might & Magic 7....1 990
Might & Magic 9*....10 990
Monkey Island 3....4 990
Monkey Island 4*....4 990
Monopoly Tycoon....10 990
Mortal Kombat 4....1 990
Myth 3....11 990
Nagy Balhé H....10 990
Nascar Racing 4....5 990
Nations H....10 990
NBA 2001....3 990
Need For Speed 3....2 990
Need For Speed 4....3 990
NHL 2001....3 990

NHL 2002....11 990
Nuclear Strike....2 990
Oil Tycoon H....6 990
Oni....1 990
Outlive....2 990
Op Flashpoint Gold....11 990
Pharaoh....2 222
Planescape Torment....4 444
Pizza Connection 2....4 990
Populous 3....2 990
PQ SWAT 3 Elite....2 222
Pool Of Radiance....7 990
Pro Pinball 1+2....1 990
Project Eden....7 990
Project IGI....3 990
Quake 1+2+3....9 990
Railroad Tycoon 2....1 990
Rally Trophy H....10 990
Red Alert 2....10 990
Red Alert 2: Yuri....6 990
Resident Evil 2....1 990
Return to C Wolfenstein....11 990
Revenant....1 990
Risk 2....4 444
Rogue Spear: Black Th.....4 990
Rune....1 990
Saga....2 990
Screamer 4x4 H....2 990
Sega Rally 2....1 990
Sega Touring Cars....1 990
Septerra Core....2 990
Serious Sam....1 990
Serious Sam 2....11 990
Settlers 4 H....5 990
Sheep....1 990
Shogun*....3 990
Sim City 3000....3 990
Sims....9 990
Sims Livin' It Up....3 990
Sims House Party....3 990
Sims Hot Date....6 990
Sin....1 990
Soldier Of Fortune SE....4 990

Sonic 3D....1 990
Soul Reaver....1 990
Spec. Ops. 2....1 990
Sports Car GT....2 990
Starcraft + Brood War....3 333
Star Wars Racer....4 990
Force Commander....4 990
Galactic Battleground....11 990
Jedi Knight Gold....4 990
Jedi Knight 2*....Jön
Phantom Menace....4 990
Rogue Squadron....4 990
Starfighter....12 990
X-Wing Alliance....4 990
X-Wing Collector's....4 990
Stronghold....11 990
Sudden Strike....5 990
S.W.I.N.E. H....7 990
Theme Hospital....2 990
Theme Park World....3 990
Theme Park, Inc.....3 990
Theocracy H....1 490
Thief....1 990
Thief 2....2 990
Tomb Raider....1 990
Tomb Raider 2....1 990
Tomb Raider 3....3 990
Tomb Raider 4....3 990
Tomb Raider Chronicles....3 990
Totally Flying, 3 szim.....5 990
Totally Rollercoaster....5 990
Tropico H....7 990
Unreal Tournament....4 444
Vampire: Masquarade....1 990
Vészhelyzet H....1 490
Viper Racing....1 990
Virtua Fighter 2....1 990
Warcraft 2 B.net....2 222
Warlords 3 Deluxe....1 990
World War 3 H....10 990
Worms 2....1 990
X-Com Enforcer....7 990
Zeus*....2 222

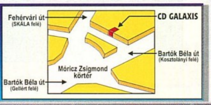
Icewind Dale | Desperados | IL-2 Sturmovik | Diablo 2 | Diablo 2 Expansion | RS: Black Thorn | Kohan | Conquest: Frontier Wars

Hitman | Champ Man 00/01 | Project IGI | Rollercoaster Tyc Gold | Falcon 4+B17+EAW | Half-Life | Age Of Empires | Sheep



Szoftver Áruház a Blaha Lujza térnél:
1072 Budapest, Dohány u. 64.,
Nyitva: H-P 10-18, Szo. 10-13, Tel: 479-0933

Szaküzlet a Móricz Zs. Körtérnél:
1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.,
Nyitva: H-P 10-18, Tel: 209-3606, 361-4061

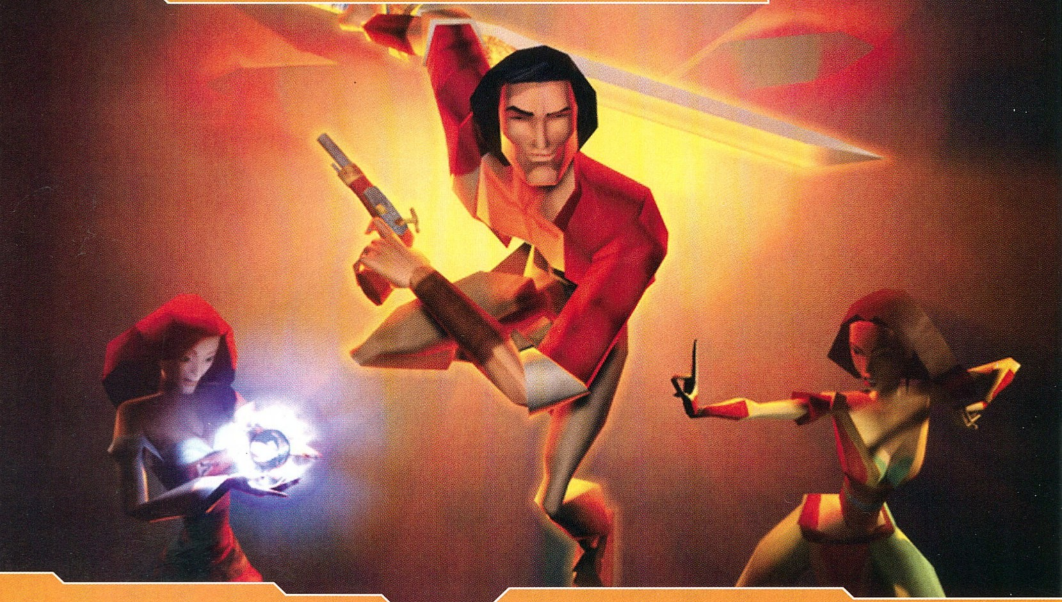


Csomagküldés: 479-0933, Bp. és vidékre is!
Gyors, mert a csomag akár másnap megérkezhet,
Olcsó, mert a díj egységesen 970 Ft!
Internet Áruház: www.cdgalaxis.hu
Rendelés csomagküldéssel vagy üzleteinkben átvétellel
Legfrissebb hírek, újdonságok, akciók!

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. * - már előrendelhető, H - magyar nyelven.

GALLEON

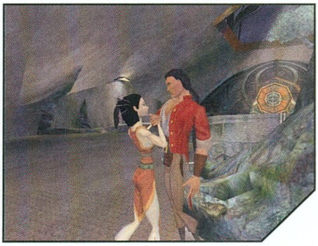
Fejlesztő: Confounding Factor › **Kiadó:** Interplay › **Megjelenés:** 2002. kora ősz



Ha a pontosság valóban a királyok erénye, ahogy a szólás tartja, a játékfejlesztők alighanem nagyon-nagyon alul lehetnek a feudális ranglétrán, lévén elképesztő késéseket tudnak produkálni egy-egy játék megírásával. A türelem viszont rózsát terem, csak hogy újabb közmondással éljek (sőt: kicsi a bors, de erős! De ez meg hogy jön ide...?), tehát előbb-utóbb csak elkészül a várva várt játék, akár harminc elhalasztott premier után is (kivéve persze a Duke Nukem Forevert). Már mindenki csak egy legyintésre méltatta, mégis megjelent a Black & White, a Max Payne, a Diablo 2 – és nagyon úgy tűnik, rövid időn belül újabb névvel gyarapodik ez az „azt hittük, már sosem készül el, aztán egyszer csak mégis" dicsőség(?)lista, és öt év várakozás után behajózik a Galleon!

Galleon, galleon... – erőlteti az agyát az olvasó – csak nem az a képregényes grafikájú kalózos cucc, amelyet úgy '98 körül ígérgettek, aztán nyom nélkül elsüllyedt? De, pontosan az. Illetve nem egészen: nem süllyedt el nyom nélkül, csak kisebb-nagyobb változásokon ment keresztül (nem csoda: vagy fél tucat grafikuskártya- és processzorgeneráció nőtt fel, majd pusztult ki azóta, hogy fejlesztik...). De mitől is olyan érdekes ez az egész, és egyáltalán mi is ez a Galleon?! Nos, kevéssé ismert, de az első Tomb Raider után a project fő kódere és vezető tervezője, vagyis Lara Croft kitalálói és az egész Tomb Raider-stílus atyjai kiléptek a Core Designból, és saját céget alapítottak. Toby Gard és Paul Douglas egészen pontosan '97 áprilisa óta dolgozik a Galleonon, amely reményeik szerint legalább akkorát fog szólni, ha egyszer végre elkészül, mint a Tomb Raider szólt anno...

A Galleon alapjában véve nem más, mint a Tomb Raider-stílus evolúciójának következő lépése, egy külső nézeti akció/kaland játék borzasztó mennyiségű extrával. Ahogy a készítők mondják: "a Galleon lesz az, amit a Tomb Raiderből szerettünk volna csinálni, csak a technika korlátjai nem engedték". Példának okáért nem egy főszereplővel vágunk neki a nagy kalandnak, hanem mindjárt hárommal: mi irányítjuk Rhama Sabriert, aki hét tenger ördöge státuszban őgyeleg a játéknak otthont adó karibi jellegű fantázia-szigetvilágban. Mindjárt a játék elején mellénk csapódik két hölgy: Faith, aki gyógyító és varázsló, valamint Mihoko, a bér- és orgyilkos. Ők hárman persze



rettentő szerelmi háromszögelésbe keverednek, amibe a negyedik főszereplő szerencsére nem száll be, ő ugyanis egy szerencsétlen véletlen folytán majommá változik (azelőtt Calverly néven hajóépítő mester volt). A szedett-vedett kompánia természetesen a világ megmentésére hajt, bár amikor elindulnak a nagy kalandra, még nem sejtik, hogy ez lesz belőle, csak annyit tudnak, hogy Akbah kikötőjébe befutott egy titokzatos hajó megrakva értékes, mágikus erejű gyógynövényekkel és főzetekkel – viszont a legénység tagjai egytől egyik szoborrá változtak. Rhama és társai elindulnak a rejtély nyomában hat szigetet végigjárva, kicsit Szindbád utazásainak stílusában mindenhol feneketlen kalamajkákba keveredve. A hat sziget nemcsak más-más környezetet, szereplőket és hangulatot, de más-más játékstílust is (!), pontosabban az akció, a kaland és a logikai elemek különféle arányú keverését jelenti. Lesz, ahol a Tomb Raiderből ismerős platformokon kúszás-mászás van a fókuszban, lesz olyan sziget, ahol a mindenkivel beszélgetés és a kreatív tárgyhasználat a célravezető, de lesz már-már a verekedős játékok hangulatát idéző helyszín is. Mindeközben karaktereink folyamatosan fejlődnek, új harci mozgásokat, varázslatokat, egyebeket tanulnak. A „pálya" kifejezést itt nem a hagyományos értelemben kell venni, a megszokott, úgy-ahogy lineáris, ügyességi és logikai feladatokkal telepakolt labirintusok helyett ezúttal egy-egy teljes sziget testesít meg egy pályát, ahol oda megyünk, abba kötünk bele, ahová, illetve akibe akarunk - a mostanság RPG-kben divatos „élő környezetet" próbálják meg itt is meghonosítani. Általánosságban elmondható, hogy minden műfaj-kavarás ellenére azért a játék a Tomb Raider stílusát követi, de erősen a logikai-kaland irányba húz, a több főszereplő miatt talán a Project Edenre emlékeztet leginkább.

Technikailag a legérdekesebb talán az animációs rendszer, amely real-time számolt inverz kinematikát tartalmaz. Mi van? Semmi gond, megmagyarázom: a kifejezés olyan animációt takar, amelynek a végpontja fix, valamilyen objektumhoz vagy helyhez kötött, a kezdőpontja viszont szabadon variálható. Az inverz kinematika azt oldja meg, hogy a program az animáció utolsó fázisából visszafelé számolgatja ki az egyes fázisokat és az ahhoz szükséges mozgásokat, majd ezt újra csak visszafelé játssza le. Mivel az animáció végpontja fix, az egész hókuszpókusz a kétszeres fordítással azt eredményezi, hogy a karakterek poligonjai nem lógnak bele a terepbe, nem ütköznek össze más objektumokkal, az animáció sokkal folyamatosabb, gördülékenyebb lesz. Ezt valós időben számolgatni nem egyszerű mutatvány, legutóbb a Halóban láthattunk ilyet, ettől nem lógott bele a katonák lába a talajba, bármilyen dőlésszögű terepen is álltak. Nem hatalmas, látványos trükk, de rengeteg apró, bosszantó bakit iktat ki, amelyek miatt a játékos könnyen esik ki a hangulatból. Az animációk sokszínűségét segíti a karaktermodellek csontozása: míg Lara baba összesen 15 "csont" mozgása alapján animált, a Galleon szereplőinek textúrái 45 csontot rejtenek. Ez lehetővé teszi rengetegféle harci mozgás és manőver, valamint élethű mimika és gesztusok használatát, amire a szövevényes és érzelmekkel teli sztori miatt – állítólag – igencsak nagy szükség is lesz.

Az irányítást a fejlesztők próbálták a leginkább kézre állóra elkészíteni – ez esetünkben valamilyen analóg irányító szerszám feltétlen létét követeli (aha, kibújt a "konzol-fejlesztés" feliratú szög a zsákból!), tehát analóg joystick vagy gamepad nélkül inkább ne erőltessük a dolgot. A Tomb Raider start-stop alapú akcióit felejtsük el, hősünk olyan intenzitással cselekszik, amilyen erővel rángatjuk az irányítókart, így lehet különféle sebességgel futni, verekedni, mászni, lopakodni stb. stb. stb. Az irányítás alapötlete egyébként eléggé bizarrul hangzik, lévén egy szál akciógombra építenek mindent, és ennek a gombnak a megnyomása fog más-más dolgot eredményezni attól függően, hogy az analóg irányítókarral mit csinálunk közben, hol állunk, milyen tárgyak vannak a környéken, milyen a napfolt-tevékenység stb. Az animáció, meg úgy egyáltalán a játék grafikai stílusa egyébként a nyolcvanas évek képregényeire emlékeztet, a karakterek kicsit szuperhős-figurák, Rhama például echte Jet Li-stílusban osztja a nagy kaliberű pofonokat. A harc is elsősorban a mozgásra, a manőverezésre lesz kiélezve, nem a támadás gomb nagyüzemi nyomogatására. Mivel korrekt fizikai modell is került a játékba, emberünk irányítása néhol már szimulátori magasságokba (mélységekbe?) száll, például egy szakadék peremén való navigálás, vagy egy omladozó sziklapárkányon előadott bunyó esetében. Ami kimarad, az a minden Tomb Raider-játékos életét megkeserítő precíziós kivitelezésű ugrabugrálások rémálma. Hősünk – ha kellő sebességre gyorsult – automatikusan ugrik át mindenféle mélységet, nem kell századmásodpercre időzítetten nyomkodnunk az ugrás gombját.

Ennyit mára a Galleonról - ha megjelenik még ebben az életben (amire azért van némi esély), és nem szúrják el a konzolosra tervezett irányítással (erre is, bár kicsit kevesebb), kora ősszel a Tomb Raiderhez fogható klasszikust köszönthetünk benne.

Hancu

hancu@beer.com

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

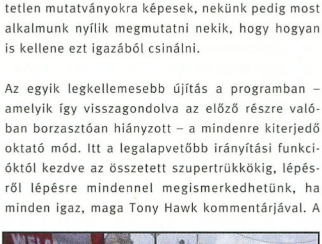
TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Fejlesztő: Neversoft Entertainment **Kiadó:** Activision **Web:** www.neversoft.com

Fokozott kíváncsisággal, vegyes elvárásokkal láttam hozzá a Tony Hawk's harmadik része béta verziójának mustrálgatásához. Olyan játékénak, amelynek konzolváltozatát a legszőrösszívűbb, legelfogulatlanabb játékmagazinok is mind részleteit, mind a program összhatását tekintve szinte kivétel nélkül maximum pontszámmal értékeltek. Ráadásul nem is vadonatúj, soha nem látott újításokkal rendelkező, a játékipart forradalmasítani kívánó alkotásnak sikerült minden helyen maximális pontot kapnia, hanem egy nagyon jó elődökkel rendelkező, bevált sorozat harmadik epizódjának. A második résszel nekünk, PC-seknek is lehetőségünk volt megismerkednünk, a Tony Hawk's 2 a szokásos konzolbetegségek ellenére borzasztó élvezetes játék volt, nagy szerencsénkre pedig az Activision úgy döntött, hogy a harmadik részt is megkóstoltatják nemcsak a TV előtt ülő Playstation-, Dreamcast- és Xbox-játékosokkal, de a PC-hez hű monitorfüggőkkel is.

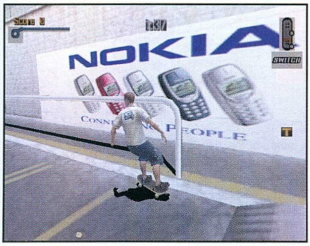
Csak azok kedvéért, akiknek a sorozat korábbi részei kimaradtak az életükből: vagány gördeszkával lábunk alatt kell a legkülönbözőbb feladatokat és trükköket végrehajtanunk változatos környezetben és körülmények között. Így, első hallásra talán nem tűnhet a dolog olyan izgalmasnak, de az Egyesült Államokban ez a népszerű utcai sport nem véletlenül vonz több ezer embert a nézőterekre – a Tony Hawkhoz hasonló versenyzők egészen hihetetlen mutatványokra képesek, nekünk pedig most alkalmunk nyílik megmutatni nekik, hogy hogyan is kellene ezt igazából csinálni.

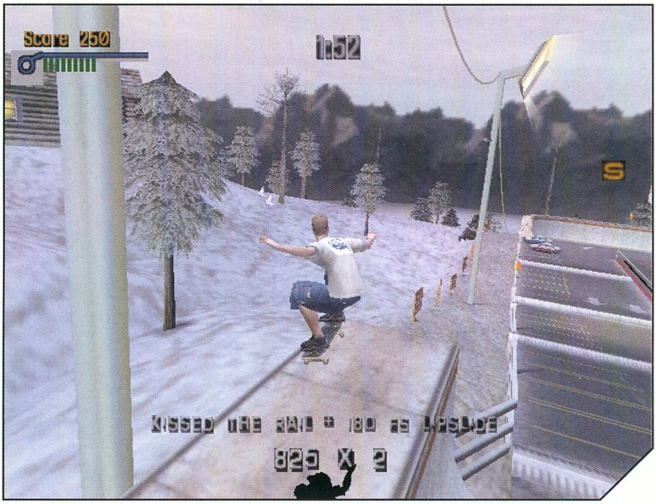
Az egyik legkellemesebb újítás a programban – amelyik így visszagondolva az előző részre valóban borzasztóan hiányzott – a mindenre kiterjedő oktató mód. Itt a legalapvetőbb irányítási funkcióktól kezdve az összetett szupertrükkökig, lépésről lépésre mindennel megismerkedhetünk, ha minden igaz, maga Tony Hawk kommentárjával. A



sok trükköt és kombinációs lehetőséget szinte lehetetlen elsőre megjegyezni, remélem, a végleges programhoz járó kézikönyv is tartalmazni fogja a fogások listáját. Ha valamilyen, akkor ilyen típusú játék esetében jól jön a részletes, nyomtatott segédanyag. Annál is jobban hiányzott ez nekem, mert a program többi részéhez hasonlóan az oktatómód is borzasztóan bugos volt még az általam tesztelt verzióban, a hang folyamatosan elment, és a kiírások sem voltak gyakran olvashatók, így kénytelen voltam magam kitapasztalni az irányítás rejtelmeit.

A trükkök alapvetően most is három nagy csoportra vannak osztva, és az ezekhez hozzárendelt gombok, valamint a különböző kurzorbillentyűk egyidejű lenyomásával csalogathatjuk elő az egyes fogásokat. Természetesen az adott billentyű, illetve billentyűzetkombináció lenyomásának más hatása van a különböző helyzetekben. A lehetőségek tárházát lehetetlen összefoglalnom, elég talán azt elmondanom, hogy minden, amit gördeszkával a valóságban meg lehet tenni, és amit nem, az is helyet kapott a programban. Egyszerűen lehengerlően sok ugrást, forgást, mutatványt van alkalmunk kihozni karakterünkből, illetve karaktereinkből, nem is beszélve az ezekből összeállítható kombinációkról. Mindennel megismerkedni akár hónapokig is





eltarthat! Nekem, mint a sportban nem igazán szakavatottnak, gyakran gőzöm sem volt arról, hogy hívják, illetve mi a magyar megfelelője annak, amit sikerült előhoznom karakteremmel, mindenesetre látványos volt, és a következő elrugaszkodáskor újra próbálkoztam vele. Gumilábú emberünknek szinte nincsenek korlátjai, állítom, bármilyen bonyolult elképzelt ugráskombinációt némi gyakorlás után végre lehet hajtani vele.

A leglényegesebbet talán még nem is említettem: az összes trükk kivitelezése, emberünk mozgása minden részletet tekintve egyszerűen tökéletes. A sima haladáskor a gördeszka irányítása, az elrugaszkodás, a trükktárház valamennyi darabjának végrehajtása, és nem utolsó sorban az esés és a felkelés is a lehető legvalósághűbb. A karakter minden testrészének mozgása összhangban van a többivel, minden apró részlet a helyén van. Mindez talán a kezdetben igen gyakori bukások során tűnik fel legjobban, amikor a végtagok és az egyéb testrészek a ható erőknek megfelelően hajlanak (törnek...), miközben karakterünk fájdalmas arckifejezése és talajra fröccsenő vére figyelmeztet, hogy talán kicsit óvatosabban kellene ügyködnünk. Örömteli meglepetés volt számomra, hogy legritkább esetben találkoztam csak falba lógó gördeszkával vagy végtagokkal, a grafikus motor ilyen szempontból is profi.

A trükkök végrehajtásáért összetettségüktől függő nagyságú pontszámot kapunk. Jó ötlet, hogy ugyanannak a mutatványnak többszöri bemutatása után az érte kapott pontérték egyre csökken újabb és újabb fogásokra ösztönözve ezzel minket. A minél magasabb pontszám elérése mellett még az előző részben tapasztaltaknál változatosabb feladatokat kell megoldanunk a carrier módban. A pálya legkülönbözőbb, néha elérhetetlennek tűnő helyeiről kell lekapnunk a SKATE szó egyes betűit, videokazettákat és egyéb hasonló csecsebecséket. Emellett feladatunk lehet például a helyi nagymenő elkápráztatása, esetleg a minket hergelő vagány utcagyerekek megleckéztetése, a szerencsétlen, villanyoszlophoz fagyott Dumber kiszabadítása, az elbarikádozott út megtisztítása, a legkülönbözőbb helyeken való végigcsúszás és még sorolhatnám. Borzasztó jó ötlet, hogy a teljesítendő feladatok közül kettő mindig karakterfüggő, azaz ha másvalakivel indulunk neki a helyszínnek, részben mások a küldetések is. Ez szintén borzasztó jót tesz az újrajátszhatóságnak.

A játékban a bónuszpályákat nem számítva nyolc változatos, többnyire a valóságban is létező helyszín található, ami elsőre talán kicsit kevésnek tűnhet, de valamennyi szinte kimeríthetetlenül sok felfedeznivalót tartogat. Nemcsak terjedelmesek, de sok szintből is állnak, komolyan mondom, még egy hét aktív játék után is gyakran találtam újabb mulatságokat, újabb titkokat az adott helyszínen. Mindegyik pályának vannak elbarikádozott részei, melyekre csak némi ügyeskedéssel juthatunk be. A pályák egyébként hosszan beláthatók, és ennek ellenére egyáltalán nem tapasztaltam a régebbi programokban szokásos „pályaépülés" motívumot, a játék mégis tökéletesen futott nagyobb felbontásban is egy sima GeForce 1-es kártyán. Maga a grafika értékelése nagy gondot jelentett számomra, mert lehet ugyan, hogy Playstation 2-höz csatlakoztatott TV-n konzolos még nem látott szebb látványt a Tony Hawk's 3-nál, én PC-s szemmel kissé elnagyoltnak éreztem a grafikát, és a részletességgel kapcsolatban is maradtak kívánalmaim. Szó se róla, maga a pályaberendezés, a dísz- és tereptárgyak fantasztikusan jók és változatosak, csak egyszerűen nem elég „textúradúsak", és valahogy túl fakónak is tűnt nekem minden. Mindezek ellenére összességében a látványbeli összhatás nem rossz, főleg ha hozzávesszük, hogy minden pálya él, lélegzik: gépek dolgoznak, a háttérben járművek húznak el, madarak szállnak ide-oda, emberek járkálnak, akik változatosan és igen gyakran kommentálják ténykedésünket. Borzasztó hangulatos. Mindehhez igazán jól eltalált hangok társulnak: gördeszkánk minden egyes felületen más hanggal bír, és valamennyi helyszínt apró neszek tömkelege varázsol élővé. A nálam járt béta verzió még sajnos nem rendelkezett zenével – ezt sajna a Winamp nevezetű segédprogrammal sem tudtam pótolni, mert ilyen jellegű próbálkozásaimat a program fagyással jutalmazta -, de kötve hiszem, hogy a konzolos változattól eltérő zenéje lesz a végleges PC-s változatnak, így ismét, az előző részhez hasonlóan magas színvonalú, pattogós rockra számíthatunk, amiért többek közt olyan együttesek lesznek felelősek, mint a Motorhead, az Alien Ant Farm, vagy a Rollins Band.

Végszó. A Tony Hawk's 3 remek, azt is megkockáztatom, hogy tökéletes játék... konzolra. Nyilván egy ilyen kaliberű program nem lehet rossz PC-re sem, és bizonyára a végleges, zenével, videókkal és normális gyakorló móddal bíró verziót rengetegen fogják hónapokon át gyűrni, de biztos vagyok benne, hogy lesznek hozzám hasonlóan olyanok, akik azt mondják, hogy ha már lúd, legyen kövér, és inkább befektetnek a program valamelyik konzolos változatába. Én mindenesetre már tudom, melyik játékot fogom megszerezni Xboxomhoz a Dead or Alive 3 és a Halo után.

Gregs
gregs@freemail.hu

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

ICEWIND DALE II

Fejlesztő: Black Isle › **Kiadó:** Interplay › **Web:** icewind2.blackisle.com

Versenyfutás az idővel. Már csak két röpke hónap van hátra az Icewind Dale második részének tervezett megjelenéséig. Nemrégiben került nyilvánosságra a hír, miszerint a Black Isle stúdió a szerencsétlenül járt TORN project leállítása után szinte azonnal hozzáfogott sikerjátékuk folytatásának elkészítéséhez. Az érdekes ebben az, hogy a fejlesztés júliusi indulásától alig tíz hónapot hagytak a befejezésig.
Többekben felmerült a kérdés, hogy vajon elegendő lesz-e ennyi idő valamirevaló program létrehozására. („Normális" esetben a szerepjáték-fejlesztések két-három, de akár öt évet is igénybe vehetnek.) A szkeptikusok fejingatása ellenére a fiúk váltig bizonygatják, hogy képesek lesznek tartani a szűkös határidőt köszönhetően a mostanra már bejáratott, és legapróbb elemekig kiismert Infinity engine-nek, melyre hosszú ideje építik játékaikat.
Gondolom, régi olvasóinknak – s még kevésbé a játékosoknak – nem kell bemutatnom a motor sajátosságait, a Baldur's Gate sorozat elindulása óta jó párszor írtunk már róla. Dióhéjban azért annyit megjegyeznék, hogy a program kétdimenziós, izometrikus, OpenGL elemekkel támogatott megjelenítést használ a látványosabb fényeffektek megjelenítése érdekében. A mai háromdimenziós játékokhoz viszonyítva ez kissé régimódinak tűnhet, ám az évek során végsőkig finomított, rendkívül felhasználóbarát kezelőfelület kárpótol a „látvány terén elszenvedett hiányosságokért".

Persze a fejlesztők is tisztában vannak vele, hogy idővel váltaniuk kell, ezért jelenlegi álláspontjuk szerint ez lesz az utolsó játékuk, mely erre épül, de legalább igyekeznek mindent kihozni belőle, ami lehetséges. Megtalálhatók lesznek benne az évek során lassan beszivárgott funkciók, mint például a 800*600-as felbontás és a térképre írható megjegyzések, ezen kívül a kezelőpanelek egyre kevesebb helyet takarnak ki a játéktérből.

AD&D 3... 2... A Pool of Radiance 2 csúfos bukását látva sokan felhördültek a hírre, miszerint az IWD2 szintén a harmadik kiadású AD&D szabálykönyvre építkezik. Bizony, el lehet felejteni a régi kockadobálós karaktergenerálást, ezentúl mindenki előre meghatározott mennyiségű pontot oszthat el az egyes tulajdonságok között. Vége a szuperhősök korának, éljenek az átlagos kalandozók. Yey! :(
Azért minden rosszban van valami jó, például az új játékosok számára a rendszer egészen biztos, hogy hamarabb átlátható lesz. Nem kell kívülről fújni tucatnyi táblázatot, hogy tudják, egy pontot elvéve valamely tulajdonságtól és a másikhoz adva milyen módosítók változnak, hiszen ezek mindegyike azonos értéken kezd el csökkenni vagy nőni.

A védelmi és támadási érték kiszámítása is kevésbé lesz misztikus, a THACo helyett bónuszok figyelembe vételével tudhatjuk meg támadásaink sikerének esélyét, és az AC is tíztől fölfelé kezd javulni, hogy a két számot könnyebb legyen összevetni. De elég a szabálysorolásból, ezeket végtére is bárki megtudhatja a szerepjátékklubokban, lássuk inkább, mi egyebet hoztak még a játékba.
Természetesen a játszható fajok közt megjelenik a brutális félork és egyéb egzotikus fajok, mint az

› Sötét Elfek

A sötét tündék vagy Drow elfek a hold tündék föld alatt élő leszármazottai. Sötét bőrszínük és fehér hajuk a pókkirálynővel, Lolth-szal kötött elfajzott szövetségük átka. A drow közösséget általában Lolth papnői irányítják, akik kemény kézzel sújtanak le a bajkeverőkre. Társadalmukat az arrogancia, a gonoszság és a belharcokra való hajlam jellemzi.

Bónuszok: +2 ügyesség › +2 intelligencia › Naponta háromszor Faerie Fire › 25% mágia védelem +1% szintenként › 90% védelem altatás és csábítás varázslatok ellen › +1 támadási bónusz hosszú karddal és íjakkal › +5% zsebmetszés › +5% lopakodás › +10% rejtőzködés

Hátrányok: -2 egészség › -50% tapasztalati pont tizedik szintig › -2 támadási bónusz, sebzés és mentődobás szabadban történő nappali harc esetén › -5% zárnyitás

Belib's Everlasting Torch

Óvatos Belib tagadhatatlanul a legjobban felszerelt kalandozó volt – vagyis lett volna, ha valaha is kilépett volna háza kapuján. Elképzelhetetlenül gazdag gyűjteményének egyike az örökégő fáklya. Ez a mágikus lámpa erős, narancsszínű lánggal ég, mely soha ki nem alszik, nyomják azt víz alá, temessék több méter mélyre, vagy zúzzák be vele a legmokányabb troll fejét.
Mikor Belib megalkotta legutolsó eszközét is, belegyömöszölte hatalmas hátizsákjába, melynek varázsereje lehetővé tette, hogy rendes teherbírásának többszörösét vigye magával, fellendítette hátára, és nagy levegőt véve elindult élete kalandjára. De amint elhagyta lakhelyét, megbotlott... és az apró gnóm egyszerűen összelapult felszerelése súlya alatt. A hátizsák kinyílt, és kincsei szétterültek Waterdeep nyüzsgő utcáin, melyet az ott lézengő naplopók pillanatok alatt el is kapkodtak.
Belib testét idővel elszállították az egyik templomba, ahol valamelyik kedves papnő feltámasztotta, de addigra varázstárgyai – és lakhelyének legtöbb berendezése – a fosztogatók prédájává váltak. A hálás, de érthető okokból feldúlt Belib készített pár egyedi eszközt a papnő részére, aztán visszatért szülőföldjére, és örökre eltűnt a világ szeme elől.

Tulajdonságok: Sebzés: 1-6 › Sebzés típusa: zúzó › Extrák: › – 1-6 tűz sebzés › – 10% esély 1-10 további tűz sebzésre › Súly: 5 › Gyorsaság: 4 › Képzettség fajta: bunkók › Típus: egykezes

Aasimar, akik képviselői emberek és égi lények párosodásából születtek. De lesznek arany törpök, szürke törpök (duergar), különféle félszerzetek, mély gnómok (svirfneblin) erdei tündék, mi több, drow elfek is. (Elnézést, ha valamelyik fajt nem a köztudatban élő szóra fordítottam, én az angol elnevezésekhez vagyok szokva.)
A kasztokba is bekerül a barbár, a szerzetes és a... maradjunk az angol névnél: sorcerer. Emellett minden főkasztnak lesz legalább három ún. kitje – a varázslók kivételével, akik e helyett varázslatosztályokban specializálódhatnak –, melyek különféle pozitív és negatív tulajdonságokkal rendelkeznek az alaposztályhoz képest. Így megjelenik a paplovagok soraiban a Votary, ki a gonosz istenségek követőinek elpusztítására tett szent fogadalmat, jelentős pluszokkal támadva őket, vagy a Cavalier, de akár említhetném a BG2-ből már ismerős bárd kitet, a Blade-et.

Finom részletek. Sajnos, az új szabályrendszer miatt, valamint mivel a történet egy generációval az előző rész után játszódik, a karakterek importálását el lehet felejteni, teljesen új csapatot kell összeállítanunk, és ismét a nulláról elindulni, míg félistenekké nem fejlesztjük őket. A félistenné válás szintben mérve körülbelül tizenötödiket jelent, nagyjából eddig lehet eljutni a rendes játék során, de ezután át lehet váltani a Heart of Winterből ismerős Heart of Fury módba, mely jóval nagyobb kihívást jelent a játékosoknak. Itt harmincadik körülire tervezik a szintkorlátot, ami azért nem apróság.
Ha már a Heart of Furyról van szó, megemlíteném az új tárgyak fellelhetőségét is. Természetesen az alapjátékba rengeteg fegyver és páncél került, melyek közt megtalálhatóak lesznek az egyszerűbb (de persze jókora varázserővel rendelkező) eszközök, így például a Long Sword +3, vagy ennek egy fokkal erősebb változata, a Flaming Long Sword +3, mely az alapsebzés mellett 1-8 pontnyi tűzsebzést is okoz. Ugyanez HoF módban már jóval erősebb formában bukkan fel, lényegesen nagyobb alap- és varázssebzéssel. Ez a szabály természetesen kihat bizonyos egyedi tárgyakra is, nem csak a „köznapiakra".
Az új varázslatok terén – bár akad pár alacsonyabb szintű is – a fejlesztők elsősorban a legerősebbek szegényes kínálatát igyekeztek kibővíteni. Többek közt megjelenik a Gedlee's Electric Loop, a Black Blade of Disaster, Meteor Swarm, az idéző varázslatok közt a Cacofiend és Summon Fiend, a közelharcot elősegítők közt pedig a szinte áthatolhatatlan mágikus védelmet nyújtó Turtle Shell, a kritikus sebzés esélyét növelő Executioner's Eyes és az ultragyors, jóformán minden alacsonyabb szintű védővarázslatot magába foglaló Aegis.

Huh, szegénykéim, most aztán zúghat a fejetek ettől a rengeteg adattól, de mit tehetek, igyekeztem minél több érdekességet belezsúfolni két oldalba. Abból pedig akad épp elég, még most is ódákat tudnék zengeni az eddigieknél nagyságrendekkel több pályán kibontakozó történetről, melynek során olyan régi ismerősökkel is találkozhatunk, mint a légballonban élő gnóm alkimista, Oswald Fiddlebender.

Na tessék, megint egy adat. Azt hiszem, ideje elhallgatnom. Inkább böngésszétek a netet, és várjátok velem együtt a játékot.

Bird
bird@vogel.hu

Hasonló játékok

BALDUR'S GATE

Az Ős, az alapmű. Ez volt az első játék, mely az Infinity engine-t használta, s annak idején hónapokra lekötötte a játékosokat. A szerkesztőség tagjai közül többen kétszer is végigjátszottuk, először csendes magányunkban, aztán többjátékos módban, izgalmas partik során.

HEART OF WINTER

Az Icewind Dale első részének kiegészítő lemeze már támogatta a 800*600-as felbontást, és sokak örömére végre lehetett benne varázsital-, varázstekercs-, drágakőtartó tasakokat vásárolni.

BALDUR'S GATE 2

Ebben a részben már találkozhattunk pár ötlettel, mely az AD&D harmadik kiadású szabálykönyve felé kacsingatott, de azért javarészt a régi rendszer volt a mérvadó.

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

Fejlesztő: Westwood › Kiadó: Electronic Arts › Web: www.westwood.com

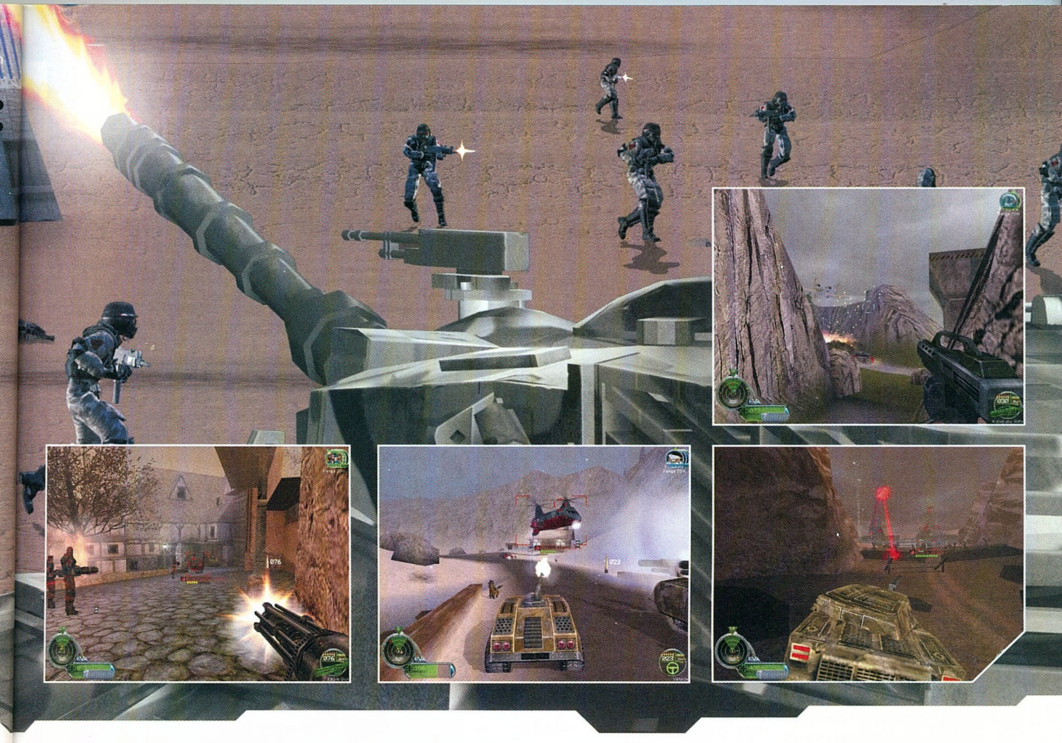
COMMAND & CONQUER: RENEGADE

Igazán örömteli napok járnak mostanság az „emberszimulátorok" szerelmeseire. A tavalyi év végén végre megjelent az id, Gray Matter és Nerve mesterhármasának szülötte, a Return to Castle Wolfenstein, mely kiváló többszereplős játékmódjának köszönhetően óriási sikereket ért el világszerte. Alig léptünk az újévbe, és máris belevethettük magunkat a DreamWorks-2015 gondozásában megjelent második világháborús FPS-be, a Medal of Honor Allied Assaultba, amelyik azóta a szerkesztőség kedvence, s egyben legmeghatározóbb tagja a First Person Shooterek világának. E remek alkotások után a februárban debütáló, a Command and Conquer világban játszódó első Westwoodos FPS, a Renegade látott napvilágot, melyet az EA az előbb említett játékok sikerét felülmúló tervekkel dobott piacra annak ellenére, hogy a kiállításokon bemutatott korai alfa, majd béta változatok sem látványvilágban, sem pedig mesterséges intelligenciában nem voltak képesek felvenni a versenyt vetélytársaikkal szemben. A szaksajtó értetlenül állt a legendás hírű Westwood produkciója előtt, mégis hittük, hogy a januári Final Beta verzió majd felvillantja a Command and Conquer univerzum megalkotóinak oroszlánkörmeit. Így is történt. A még mindig AI gondokkal küszködő Renegade csodálatos, „élő" C&C világgal ajándékozta meg a kategória rajongóit, és aprólékosan felépített küldetésrendszerének köszönhetően feledtette a játék béta verzióra fogható hibáit. A nap, amelyre azóta minden C&C rajongó várt végre elérkezett. A Westwood február 26-án a kereskedelmi csatornákra bocsátotta legújabb játékát, melynek hiányosságaira e jeles pillanattól kezdve nincs mentség... hölgyeim és uraim, a Renegade megérkezett.

A bíztató jelek. A Bétateszt után izgatottan vártam első találkozásomat a végleges Renegade-del. A megjelenést megelőző, folyamatosan megjelenő, Internetről letölthető videók maximálisra fokozták várakozásaimat, sőt, a látottak alapján a téma iránt addig érdektelen Christ és a hitevesztett Mocsyt is meggyőzték arról, hogy a Westwoodos fiúk kilépve önön árnyékukból most végre valami egészen elképesztő alkotást indítanak világhódító útjára. Az installálás és az azt követő menürendszer tovább fokozta a hangulatunkat, mivel az „ős" Westwoodos játékokra jellemző designnal lettek megalkotva. A szokásos és szükségszerű procedúra után a játék végre elindult, s nagy meglepetésünkre, a bétától eltérően, a The Scorpion Hunters küldetéssel kezdődően szerkesztőségünkön úrrá lett az utánozhatatlan Command and Conquer hangulat.

A békésen járőröző GDI alakulat vezetője valami gyanúsat észlel, azonban cselekvésre már nincs ideje. A sziklafal mögül előbukkanó NOD katona pillanatok alatt levegőbe repíti társaink Medium Tankját. Káosz uralkodik el a képernyőn, az alakulat vezetője azonnal erősítést kér, mely személyünkben és két mérnök kíséretében percek alatt megérkezik. A GDI katonák folyamatos kommunikációja, a záporozó lövedékek valahol már hallott hangja és a csuklónkra csatolt „személyi számítóképünkön" (EVA) felcsendülő kellemes orgánumú női hang mind-mind hozzájárulnak ahhoz, hogy úgy érezzük magunkat, mintha tényleg a csodálatos C&C stratégiai játékba csöppentünk volna. A sorra érkező ellenséges helikopterekről hágcsón leérkező katonák likvidálása után felcsendül a már sokat hallott „Reinforcements have arrived" mondat, melynek elhangzásával megérkeznek mérnökeink, akik közül egy azonnal a megsérült Medium Tankot veszi gondozásába. A feljavított egységbe azonnal bele is vethetjük magunkat, és konvojunkkal (2 Medium Tank és egy Hum-Vee) elindulhatunk a NOD főhadiszállásának megsemmisítésére. Ezután szemünk elé tárul a valós idejű stratégiai játékból már jól ismert Hand of Nod, a bázist védő Sam Site-ok és Nod Buggyk, valamint a félelmetes Obelisk of Light képe. A Sam Site-ok eliminálása után fejünk felett elhúzó Orcák semlegesítik az Obelisket, majd a már megtisztított terepre pillanatok múltán becsapódó Ion Cannon által kibocsátott sugár végleg megpecsételi a gonosz erőinek sorsát. Mission Accomplished!!!

Gondolom, a fent leírtakból egyértelműen kiderült, hogy a Westwoodos srácoknak sikerült az, amire senki sem számított: visszaadni az eredeti stratégiai játék hangulatát és utánozhatatlan légkörét. Fantasztikus érzés az általunk oly kedvelt valós idejű stratégiába más szemszögből is belevetni magunkat. Kipróbálni a járművek nagy részét, amelyek közül nem csak a GDI, hanem néhány NOD ketyere volánja mögé is bepattanhatunk. A járművek használatával eddig nem sok FPS kecsegtetett (leszámítva az Xboxon már megjelent és hamarosan PC-n debütáló Halót, a Red Factiont, valamint a taktikai shooterek alfáját és omegáját jelentő



Operation Flashpointot), így örömmel fogadtuk a játék e tulajdonságát. Ha már itt tartunk, meg kell jegyeznem, hogy a járművek mozgatásáért felelős algoritmus egészen kiválóra sikeredett. Az egységek jól viselkednek, azonban látszik rajtuk, hogy a fizikai modell a játszhatóság érdekében némileg „játéktermibb" lett, mint a PC Guruban már oly sokat emlegetett Halo. Érdekes azonban, hogy a készítők – ugyancsak a játszhatóság érdekében – ugyanezen a ponton eltértek a stratégiai játékban működő és jól bevált receptektől is, hiszen a földi egységek közül ez ideig egyeduralkodónak számító légvédelmi üteggel felszerelt Mammoth Tank mellett felsorakoztatott összes kipróbálható járművel sikeresen vehetjük fel a harcot a légi egységekkel szemben.

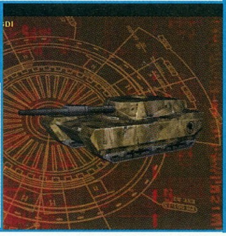
Ezzel tulajdonképpen semmi bajom nem volt, mivel nagyon kiszolgáltatottan és esélytelenül vághattunk volna neki egy-két, az ellenséges oldalon légierővel megtámogatott alakulattal szemben, azonban azt már nehezményeztem, hogy a játék nem tartja be az RTS-ben oly jól működő stratégiákat. Gondolom, mindenki emlékszik, hogy a Harvesterek megtámadásakor azok pillanatok alatt eltaposták a katonákat, vagy hogy a kis NOD Buggyt szemvillanás alatt elintéző rakétavetős katonák majdhogynem esélytelenül vették fel a harcot a Stealth Tankokkal szemben. A Renegade-ben az RTS révén megszokott cselek és stratégiák tehát a szemünk előtt fulladnak kudarcba. Mindent összevetve azonban nem ez volt a játék tesztelésének legfájóbb pontja, mivel egy pillanatra sem veszthetjük szemünk elől azt a tényt, hogy itt, most nem RTS-ről, hanem FPS-ről van szó, s ez a két játékkategória mostanáig jól látható, éles határvonallal volt elkülöníthető egymástól.

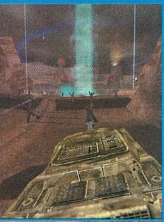
MAMMOTH TANK
(egyes küldetésekben használható)

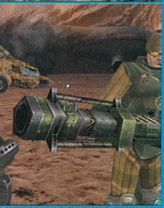
A harcmezők legfélelmetesebb fegyvere GDI fejlesztés, mely képes önmaga gyógyítására is. A hatalmas monstrum tömege kétszer akkora, mint egy jól megrakott Harvesteré. Súlyából adódóan aránylag lomha járású, ezért használatakor csak az arzenáljából adódó erőfölényére támaszkodhatunk. Fontos megjegyezni, hogy a készítők mind földi, mind pedig az esetleges légi támadásokra is felkészítették, ugyanis másodlagos tüzelési módjában föld-levegő rakétákat lő ki.

MEDIUM TANK
(egyes küldetésekben használható)

Kisebb önsúlyú és gyengébb fegyverzetű, mint a Mammoth Tank, de tömegéből adódóan gyorsabb és fordulékonyabb társánál. Menettulajdonsága ugyan gyengébb NOD riválisáénál, a Light Tanknál, de tűzerejében messze meghaladja konkurensét. A Stratégiai játéktól eltérően a Medium Tank kiváló a légi egységek likvidálására is.







HUM-VEE
(egyes küldetésekben használható)

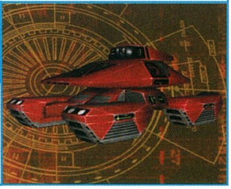
A GDI mérnökei által kifejlesztett járművet az agresszív, rajtaütésszerű támadásokhoz találták ki. A jármű tetején található gépfegyver főleg a gyalogság, illetve a könnyű páncélzattal felvértezett NOD egységek ellen vethető be. A jármű aránylag gyenge páncélzatából adódó könnyű súlya miatt a Renegade arzenálja könnyen kezelhető, gyors egységgel gazdagodott. A Medium tankhoz hasonlóan ezzel az egységgel is célba vehetjük a légi egységeket.

ORCA UTOL ASSAULT CRAFT

A GDI légi egysége a stratégiai játéktól eltérően a Renegade-ben csak „statisztál", ugyanis sajnos e jármű az egyjátékos módban nem használható. Ettől függetlenül öröm nézni, ahogy a gépi AI által irányított Orca mind a földi, mind pedig a légi ütegekre végzetes csapást mér. A Westwood állítása szerint egy hamarosan megjelenő patch-ben magunk is kipróbálhatjuk ezt a nem mindennapi fegyvert, persze csak a többszereplős játékmódban.

STEALTH TANK

A NOD legsikeresebb fejlesztése képes arra, amire a GDI egységei soha sem voltak, az álcázásra. A semmiből előtűnő tank kellemetlen meglepetéseket okozhat a harc hevében. Különösen ütőképes csapatot alkothat a Renegade-ben debütáló, ugyancsak láthatatlan Stealth Soldierekkel együtt.



A figyelemreméltó járművek mellett a készítők kellő energiát fektettek a küldetések végigjátszásához elengedhetetlen kézifegyverek kidolgozásába is. Az FPS-ek tradicionális fegyverkínálata (távcsöves puska, rakétavető, gépfegyver, pisztoly, C4-es robbanószer és a mostanság oly népszerű lángszóró) mellett a C&C világ sajátosságait magán viselő mordályok is helyet kaptak a játékban, melyeknek működéséhez általában szükség van az univerzum legdrágább kincsére, a Tiberiumra. A szűk folyosók leghatékonyabb fegyvere is a Tiberium áldásos hatásának következtében válik a játék gyalogos egységei ellen bevethetővé. Az előbb említett Chem Sprayer a programban felvonultatott lángszóró továbbfejlesztett típusa, mely napalm helyett mérgező Tiberiumot porlaszt az ellenségre. Ugyancsak Tiberiummal működik a Tiberium Auto Rifle névre keresztelt gépfegyver is, amelyet sajnos az ellenfél valamilyen okból kifolyólag jóval hatékonyabban használ, mint a GDI erők. A NOD alakulatoktól elkobozható Laser Rifle és Laser Chain Gun az internetes fórumok szerint a játékosok legkedveltebb fegyvere. Míg előbbi az automata gépfegyverre, addig utóbbi a Quake sorozatból jól ismert, forgótáras Chaingunhoz hasonlítható azzal az „apró" eltéréssel, hogy a Renegade-ben ezek a nafták acéllövedékek helyett jóval nagyobbakat sebző lézernyalábokat lőnek ki. Mindezek után nem hagyhatom ki személyes kedvencemet, az ugyancsak a Quake-ből „lopott" Railgun Westwoodos megfelelőjét, a Personal Ion Cannont. Ez a mordály egyetlen ionsugár kibocsátásával képes eliminálni bármilyen földi és légi egységet, a fegyver hátrányául egyedül lassú újratöltési ideje róható fel, ám ezt a hiányosságát pusztító tűzereje a legtöbb esetben feledteti.

Az első fellegek. A béta verzió megtekintésekor szembetűnő mesterséges intelligencia

Többjátékos mód

A Renegade kritikán aluli mesterséges intelligenciájából fakadó harmatgyenge egyjátékos módja mellett a készítők kiváló többjátékos opcióval látták el portékájukat. A többszereplős játékmód Command and Conquer módjában feladatunk egy életképesen működő bázis üzemeltetése és megvédése. A végső győzelem elérése három módon következhet be: 1, ha az adott játékidőn belül több pontot érünk el; 2, ha leromboljuk az ellenség összes épületét; 3, ha aktiváljuk az ellenség főépületében található „Beaconokat". A győzelem érdekében csakúgy, mint a stratégiai játékban a Harvesterek által begyűjtött Tiberiumból új járműveket és katonákat gyárthatunk. Ehhez nincs más dolgunk, mint beballagni a Weapons Factoryba, ahol a fali konzolt használva a megjelenő menün meg kell jelölnünk a vásárolni kívánt egységet, majd a Buy gombra kattintva a kívánt gép a szemünk láttára gördül le a gyártósorról, s jól gazdálkodva akár még az Ion Cannont is kipróbálhatjuk. A Westwood nem titkoltan a Multiplayer opció sikereiben bízik, aminek gyümölcseként a hamarosan megjelenő javításban nemcsak a földi, hanem a légi egységek is legyártásra kerülhetnek, aminek köszönhetően nemsokára saját Orcánkkal is támadást mérhetünk az ellenfél erőire. A többszereplős opció egyetlen negatívumaként a földi egységeknek az egyjátékos módból örökbe hagyott AI-ját emelhetném ki, mivel a gép által kommandírozott hadtesteknek annak ellenére, hogy azokat gyorsbillentyűk segítségével mi magunk küldhetjük harcba, majdhogynem semmi hasznát nem vesszük. A Westwood erre a problémára már meg is adta a választ: „Tessék a GameSpyon 64-en játszani!". Köszönjük.

butaságait feledtető küldetésekkel találtam szembe magam. Sose felejtem el, amikor maroknyi csapatommal megrohamoztam a NOD energiaellátásáért felelős Power Plantet, hogy azt elpusztítva semlegesítsem a bázist védő rettentő tűzerővel megáldott Obelisk of Lightot, vagy amikor a partszakaszt védő Sam állásainak elpusztítása után érkező légierő porig rombolta az ellenség állásait. A végleges verzióban ezek a küldetések természetesen szerepelnek, de sajnos a történet előrehaladtával meg kellett állapítanom, hogy az egymást követő missziók folyamatosan elsekélyesedtek, s rá kellett döbbennem arra, hogy a készítőknek nem sikerült az átvezető animációkon keresztül kibontakozó, és az akciójátékok sablonos történeteihez képest kimagasló sztorinak megfelelniük. Példának okáért a bevezetőben leírt első, The Scorpion Hunters missziójának hangulata messze maga mögött hagyja az utána következő 10 küldetését. Mindent összevetve azért nincs okunk panaszra, mivel a küldetéssorozatok igen változatosra és érdekfeszítőre sikeredtek, ráadásul a már említett átvezető animációk nívója a mesterien megkoreografált

jeleneteknek köszönhetően megfelel elvárásaimnak annak ellenére, hogy minőségében messze elmarad napjaink legjobbjaitól. Gondolom, sokatokban felmerül a kérdés, hogy a fantasztikus hangulattal nyakon öntött, változatos és érdekfeszítő küldetésekkel megáldott játék hogyan sekélyesedhet el, és hogyan válhat értelmetlen és monoton programmá, ha a Westwood a jó játék készítésének receptjében szereplő legfontosabb hozzávalókkal rendelkezik. A válasz egészen egyszerűen a mesterséges intelligencia (AI) mérhetetlenül ostoba mivoltában rejlik.

A viharfelhők összecsapnak. Az alant található százalékos értékelés láttán gondolom, sokatokban megáll az ütő, és átkokkal sújtjátok a cikk íróját, aki kedvenc Renegade-etekre nem átallott 75%-ot adni. Pedig ha a Renegade-et összehasonlítjuk napjaink legjobbjaival, illetve objektíven vizsgáljuk a programot és a benne rejlő otromba hibákat, akkor talán még e nem éppen magas százalék is hízelgőnek látszik (a PC Gamer 46%-ra értékelte a játékot). Hogy fordulhat elő 2002-ben, hogy egy játék AI vezérelte katonája csak akkor, vagy akkor sem lő rám, ha előtte vagyok, s ha hátulról közelítek, a lövéseimre fittyet hányva gyalogol tovább. Az sem volt ritka, hogy az ellenfelemre tüzelve az lopakodva, lassan közelített felém még jobban megkönnyítve a dolgomat, de a legdurvább hibával akkor találkoztam, amikor egy elfoglalt őrtorony tetejéről lövöldözve felhívtam magamra az ellen figyelmét, aki azon nyomban nekilendült, hogy visszafoglalja az állást mit sem törődve azzal, hogy én a szeme láttára másztam le a létráról. Ezek után ő halál nyugodtan felrohant, majd képzeletbeli helyemre megeresztett egy sorozatot. A fent említett eseteknek hála a Renegade minden idők legbutább és legérdektelenebb játékává avanzsálta magát. Sajnos nem csak az AI teljes hiánya róható fel hibaként a készítőknek. A játék grafikus motorja egyszerűen elavult, minek köszönhetően a Renegade rosszabb pillanataiban gyengébb látványt fest, mint egy-két igényesebb shareware játék. A külső tereket nézve talán még el is menne a dolog, a hegyek, az épületek, a növényzet még rendben is lennének, de amint megrohamozzuk valamelyik Nod épületet, elmegy a kedvünk az élettől. A siralmas és egyhangú belső terek kidolgozatlanok, fantáziátlanok és végtelenül puritánok, ráadásul töméntelen illesztési hibával lettek megkonstruálva. A grafikus motor gyengeségének köszönhetően számos programhibával is találkozhatunk: a lángszórós katona a becsukódó ajtókat figyelmen kívül hagyva „átlő” a falon, ha a belső te-

STRATÉGIA

A Westwood 1992-ben történelmi tettet hajtott végre, és a Dune 2: The Building of a Dynasty megalkotása révén új műfajjal gazdagították a PC-s stratégiai játékok palettáját. A valós idejű stratégiai játékok azóta a legnépszerűbb platformmá nőtték ki magukat, és olyan remekekkel ajándékozták meg a rajongókat, mint a Warcraft vagy a Command and Conquer sorozat.

SZEREPJÁTÉK

1993-ban a Westwood új vizekre evez, és hosszas előkészületek után a szerepjátékok világában száll partra. A Lands of Lore: The Throne of Chaos című játékuk elsöprő sikert ér el, aminek hála a készítők további két epizóddal gazdagítják a sorozatot. A Lands of Lore második illetve harmadik része mind a játékosok, mind pedig a sajtó köreiben hatalmasat bukott

KALAND

A Dune 2 fejlesztésével párhuzamosan, a LucasArts Monkey Island sikereinek árnyékában a Westwood próbára tette magát a kalandjátékok területén is. Az azóta trilógiává bővült The Legend of Kyrandia sorozat a kor legnépszerűbb „point and click” rendszerét használva méltó ellenfélnek bizonyul Lucasék kalandjátékaival szemben. A szaksajtó örömmámorban úszik egészen addig, amíg a cég 1997-ben piacra nem dobta a Blade Runnert, amelyik sokak szerint az év legnagyobb csalódásának számított.

FPS

2002. február 26-án a Westwood útjára bocsátotta a Renegade-et. A nyomtatott és internetes sajtó egyöntetű véleménye szerint a végeredmény kritikán alulira sikeredett. No comment.

JÁTÉK!

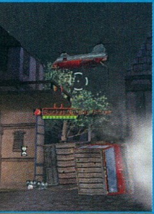
A 3 kérdésre helyesen válaszolók közt 3 C&C: Renegade PCCD-t sorsolunk ki.

1. Hány vezethető jármű van a játékban?

2. Játszható-e a Renegade külső nézetben?

3. Mi az első küldetés címe?

Beküldési határidő: 2002.04.30.
Cím: Vogel Publishing 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44.



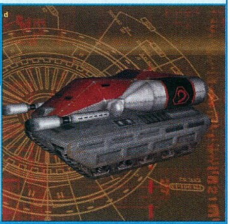
HARVESTER

A tökéletesen felpáncélozott Tiberium-betakarító gép a többszereplős játékmód kulcsfontosságú szereplője, ugyanis a stratégiai játékhoz hasonlóan a Harvester áldásos munkájának köszönhetően juthatunk hozzá a gyártósorok működéséhez nélkülözhetetlen Tiberiumhoz. Igazi kellemetlenségeket csak a gyalogos egységeknek okozhat, mivel képes eltaposni azokat.

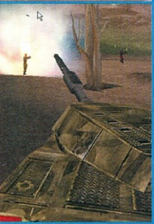
ARMORED PERSONNEL CARRIER

A GDI és a NOD oldalon egyaránt felvonultatott gyalogsági egységek szállítására képes APC a NOD tudósainak köszönhetően ütőképesebbre sikerült GDI-os társánál. Az ellenség személyszállítója ugyanis egy 227 mm-es géppuskát is kapott, aminek köszönhetően a gyalogos alakulatok legütőképesebb ellenfelévé vált.

FLAME TANK
(egyes küldetésekben használható)

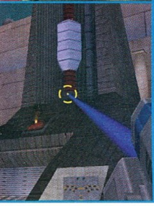


A közepes páncélzattal és szó szerint hatalmas tűzerővel ellátott lángszórós egység a gyalogság réme. Gyors, fordulékony, ráadásul az alacsonyan repülő utasszállító helikopterekre is veszélyt jelent. A Westwoodnak hála az egyik küldetésben magunk is próbára tehetjük ezt a Nod csodát.



LIGHT TANK
(egyes küldetésekben használható)

A NOD egyik legolcsóbb járműve: gyors, páncélzata gyenge, tűzereje közepes, azonban a stratégiai játékkal ellentétben a légi egységekre is veszélyt jelentő jármű, mely leginkább a GDI oldalon felvonultatott Medium tankhoz hasonlítható.



NOD BUGGIE
(egyes küldetésekben használható)

A fürge szöcske, mely a Hum-Vee-hez hasonlóan irtózatosan gyors és fordulékony. Páncélzata ugyan gyengébb, mint GDI-os konkurenséé ennek köszönhetően azonban jóval kedvezőbb menettulajdonságokkal rendelkezik.

rekben az ajtófélfánál forgolódunk, a szemünk láttára tűnnek el a szobában található bútorok és tárgyak, s gyakran előfordult az is, hogy az illesztési hibáknak köszönhetően „kiestünk" a pályáról.

Eső utáni csend. Grath szavaival élve a Renegade nem más, mint elpuskázott lehetőség, mely szégyent hoz a Westwood hírnevére. A srácok első FPS-ük készítésekor több akadályt is sikeresen vettek, ám végül csak olyan játékra futotta erejükből, amelyik a C&C világ nélkül említést sem érdemelt volna (zárójelben jegyzem meg, hogy a Medal of Honorhoz viszonyítva legfeljebb 45%-ot érdemelne). Ha szereted az FPS-eket és a Command and Conquer univerzumot, akkor mindenképpen adj egy lehetőséget a Renegade-nek, de a Medal of Honoron edződött játékosok jobb, ha végleg elkerülik. Ha igazán cinikus lennék, akkor az EVA Computer szavaival élve csak annyit üzennék a Westwood csapatának: „Mission Failed". Végül is, miért ne?:)

Sasa
sasa@vogel.hu

75%

grafika 18/25
zene/hang 14/15
játékélmény 30/40
kategórián belül ..10/15
összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] [javítás] demo

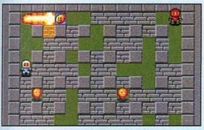
MINIMUM GÉPIGÉNY
P500, 128MB RAM, 1000 Mb HDD, D3D

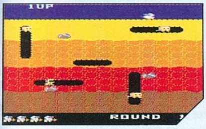
ARÉNA
Jedi Knight II 96%
Medal of Honor: Allied Assault 95%
Shadow Force 51%

Mivel a múlt hónapban nem jutott hely a Hónap Prüntyögésére, rövidre fognám a harmadik NosztalGuru bevezetőjét. Ezúttal azokból a programokból mazsoláztam, amelyeket a szakma mindig a „kis aranyos" kategóriába sorolt, és emiatt általában mostohán kezelte őket. Pedig igazi klasszikusok itt is akadtak...

NOSZTALGURU

› EZZEL JÁTSZOTTUNK...





...5 ÉVE: THE NEVERHOOD

Jóllehet, már 1996 végén megjelent, csak '97 elejére jutott el hozzánk a Neverhood, amely mindenhol hatalmasat bukott, mégis kultprogram lett belőle. Az utókor igazolta azt a rengeteg munkát és lelkesedést, amit a készítők erre a gyurma-kalandjátékra fordítottak, és a mai napig újabb „hívők" csodálkoznak rá a program igényességére és nagyszerűségére.

...10 ÉVE: DYNA BLASTER

A Dyna Blaster eredetileg játékgépre készült, majd szinte az összes létező platformra egyszerre jelent meg egy csapásra meghódítva a Commodore-tulajokat. Legalább annyira volt elbűvölő, mint amennyire primitív, a négy irányba robbanó, egyre hosszabb lángnyelveket eregető bombák, az állandó menekülés és az ellenfél aljas szívatása roppant vidám elegyet alkotott. Szerény véleményem szerint még mindig az egyik legszórakoztatóbb multiplayer-játék. (Letöltés: **www.theunderdogs.org**)

...15 ÉVE: RAINBOW ISLANDS

A leginkább kétszemélyes kooperatív játékmódja miatt sikerré vált Bubble Bobble folytatása, a valaha készült legcukibb játékok egyike. Ugyan a Rainbow Islands már nem támogatta a multiplayer banzájt, továbbra is remek ügyességi program maradt, elsősorban a főszereplő Bub univerzális eszköze, a szivárvány miatt. Bubnak vertikális pályákon kellett egyre feljebb haladnia, miközben szivárványát hol az ellenfelek lezúzására, hol a fejük felett átívelő egérút készítésére, hol pedig a továbbjutáshoz szükséges lépcső építésére használta. (Letöltés: **web.externet.hu/sk/C64**)

...20 ÉVE: DIG DUG

1982-ben FPS-ek és TPS-ek híján jobbára csak ügyességi játékok gondoskodtak az adrenalinszint növeléséről. Az év legjobb arcade-ja vitathatatlanul a Dig Dug volt, bár a cím inkább adult oktatóprogramot sejtet... Ámokfutásunk a föld alatt játszódott, így a szörnyek leépítése mellett (roppant vérszomjas módon főhősünk addig pumpálta őket, amíg ki nem pukkantak) az út kibányászása is feladatunk volt. Éppen most jött ki a GBA-s változat, Sasa örömére. (Letöltés: **web.externet.hu/sk/C64**)

A Hónap Prüntyögése:

LEISURE SUIT LARRY

Ha már a Larry 7 lett az egyik múlt havi választott őskövület, emlékezzünk meg a zenéjéről is, amely a sorozat védjegye volt, és amely annyira fülbemászó, hogy ideálisabb dallamot el sem lehet képzelni zuhany alatti fütyüléshez. A Larry-témát 1987-ben szerezte az egész széria tervezőatyja, Al Lowe, aki valamicskét konyított a zenéhez is. A vidám, dixielandes speakercsipogást a későbbi részekhez (és az újabb generációs hangkártyákhoz) már igazi zenészek hangszerelték át, egy picit mindig más stílusban, de az eredeti dallamot érintetlenül hagyták. A játéktörténelem egyik legaranyosabb zenéje és annak változatai letölthetők a www.allowe.com/l-music-download.htm vagy a www.classicgaming.com/agisci/midis.shtml címről.

Stöki

stoki@vogel.hu

› VILLÁMINTERJÚ RÁTKAI ISTVÁNNAL

A C64-es virágzásakor hazánkban is akadt néhány lelkes amatőr, ám szöveges kalandjátékainak köszönhetően mind közül Rátkai István neve vált a legismertebbé. Az Időrégész, a Bosszú és az Új Vadnyugat I-II alkotóját az elmúlt évekről faggattam.

NG: Hol dolgozol most?

R.I.: Internetes és SMS játékokat fejlesztek, én írtam például a www.jatek.hu portál játékainak nagy részét.

NG: Picit messzire kerültél az „egészestés" játékoktól. Miért alakult ez így?

R.I.: Több évig fejlesztett játék készítésében csak kétszer vettem reszt, a C64-es játékaimat átlagosan egy-egy hónapig tartott megírni. A mostani projektjeim is kb. ennyi ideig tartanak, szóval ha ezt nézzük, ugyanazt csinálom, mint 15 éve. Ráadásul ekkora feladattal még éppen elbír egy ember, és én mindig is szerettem egyedül dolgozni.

NG: Nagy kedvenceid voltak a Bard's Tale III és a Pool of Radiance. Szerinted van most olyan játék, amelyik ötletet, eredetiséget és a játékelemek összhangját tekintve vetekedhet ezekkel a Commodore-ősökkel?

R.I.: A demo alapján az Arcanum ilyen lehet, és a Quake sorozatot is meg lehetne említeni. De szerintem erről már nem engem kellene megkérdezni...

NG: Melyek most a kedvenc játékaid?

R.I.: Nincs sok időm, utoljára a Baldur's Gate sorozatot játszottam végig. A Wizardry 8 is tetszett, az Arcanumot is szívesen kipróbálnám, és persze néha kell egy kis ügyességi játék is. Ez utóbbira jó példa a Diablo II – nem elszólás, a Diablókat senki ne merje RPG-nek nevezni!

NG: Előveszed még néha a C64-est vagy az emulátort, és játszol a régi klasszikusokkal?

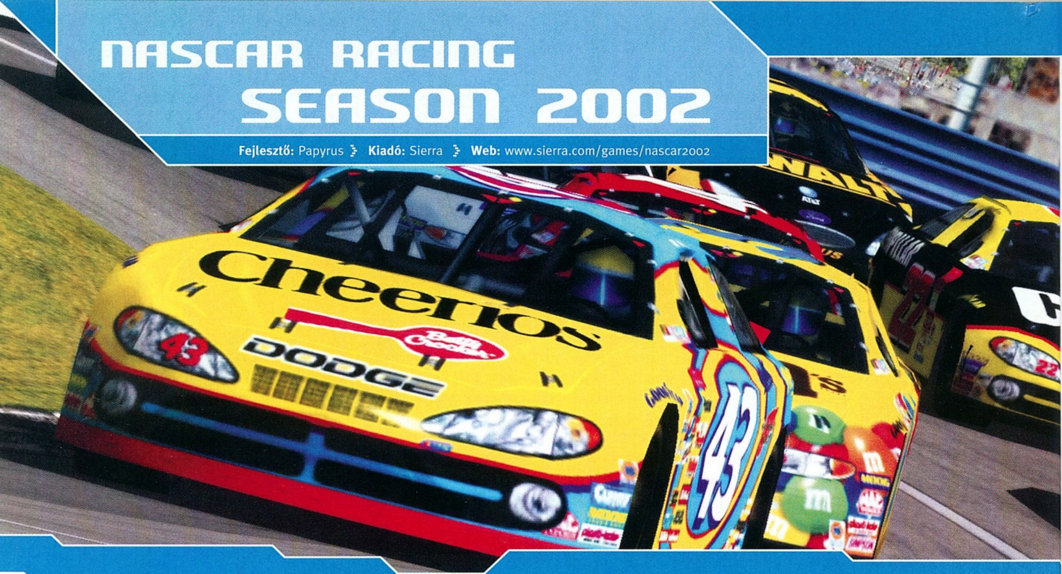
R.I.: Nem. Valószínűleg nagyon kiábrándító lenne.

NG: Mit tanácsolsz azoknak, akik ma akarják játékfejlesztésre adni a fejüket?

R.I.: Csak azoknak ajánlom ezt a műfajt, akik nagyon lelkesek, kitartók és szerencsésnek érzik magukat. Egy átlagnál jobb játékprogramozó más programozási területen kiemelkedőbb lehet, és többet is kereshet. Ha valakinek az a célja, hogy egy rakás pénzt keressen, inkább ne játékokat fejlesszen. Más tanácsot nem érdemes adni, a lelkes játékprogramozók úgyis mindent megtesznek, hogy ők legyenek a legjobbak.

NASCAR RACING SEASON 2002

Fejlesztő: Papyrus **Kiadó:** Sierra **Web:** www.sierra.com/games/nascar2002



Ha kedd, akkor Belgium, és ha Papyrus, akkor kiváló minőségű szimulátorprogramok. Évek óta ezt szokhattuk meg, és a cég neve ennek eredményeként vált fogalommá. A játékosok körében a legnagyobb elismerésnek a NASCAR-feldolgozások örvendenek. Az első rész rögtön megadta a kellő alaphangot, de rám inkább a második darab tett mély benyomást. Emlékszem, éveket játszottam vele, de nem csak azért, mert akkoriban nem volt más ilyen jellegű kiadvány, hanem azért is, mert billentyűzettel is remek volt körözgetni (kinek volt még akkor kormánya?), és szimulációban is jelentőset nyújtott. A grafikája ma már megmosolyogtató, de anno nem is gondoltuk, hogy lehet szebbet is csinálni (a manapság megjelenő, TV kép szintű látványra is ezt fogjuk mondani pár év múlva?...). A harmadik rész hozta a szokott formáját, két rókabőrt mindjárt le is húztak róla: NASCAR Legends és Craftsman Truck. Az egyetlen megingás a következő verzióban történt. A továbbfejlesztett grafika ugyan jó pontnak számított, ám a játék olyan bugos volt, hogy a hivatalos patch megjelenéséig tulajdonképpen csak többjátékos módban volt játszható, ahol ugye a gépi ellenfelek ki vannak iktatva. Ez a negatívum a javítás ellenére sokak kedvét vette el a NASCAR Racing 4-től. Viszont mikor kipróbáltam a folytatást, a 2002 Seasont, a programozók minden eddigi hanyagságát megbocsátottam.

Tanuljunk vezetni. A főmenübe belépve az öreg rókák rögtön észreveszik az egyetlen újdonságot, amelyet a Driving Lessons felirat jelöl. Ez tulajdonképpen ugyanaz, mint a NASCAR Heatben a Beat the Heat, illetve a Race the Pro játékmód, de míg ott a versenyzőiskolát inkább játékosan oldották meg, addig a 2002 Seasonben a tanulni vágyóknak komoly leckéken kell átrágniuk magukat. Szakértőnek (tanárnak) Darrell Waltripet nyerték meg (közel 800(!) startjával, 84 győzelmével, 59 rajtelsőségével és három bajnoki címével óriási egyénisége a sportágnak), és az öreg szerencsére nem vette félvállról a felkérést.

Az iskola két részre osztható. Az első felében 10 fejezetet nézhetünk meg, melyekben a NASCAR szabályaitól elkezdve (zászlójelzések, büntetések) a taktikai finomságok megismerésén át (mikor és hogyan érdemes kimenni a Pitbe, mennyi kereket ajánlott cserélni, mekkora metanol adagot vételezzünk) a beállítások rejtelméig mindenre választ kapunk. A második részben a versenyhelyszínek bemutatása szerepel. Waltrip főleg itt nyújt maradandót, mivelhogy megnézhetjük, hogy az adott pályán ő hogyan tesz meg egy kört. A fékezési pontoknál a film megáll, tehát centire be lehet lőni a féktávot, láthatjuk a gázadás és a fékezés intenzitását (hol kell csupán motorfékkel befordulni, hol „félfékkel", hol lehet megkezdeni a gyorsítást), szóval mindezek alapján mindent megtanulhatunk. Gyorstalpalónak éppen nem nevezném, mert az összes lecke megtekintése 3 órát vesz igénybe, de egyszer mindenkinek érdemes megnézni (mielőtt elkezdtem volna játszani, én is végigültem, pedig már nagyon bizsergett a tenyerem).

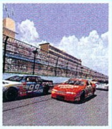
Tanuljunk versenyezni. Ha elméletben már mindent tudunk, akkor következhet a gyakorlat. A szokásos lehetőségekből válogathatunk: tesztelés, verseny valamelyik pályán és bajnokság. A tesztelést általában mindenki hanyagolni szokta, ám ebben az esetben először itt érdemes próbálkozni, ugyanis a játékról összességében elmondható, hogy a teljesen valósághű modellezés miatt nagyon nehézre sikerült. Minden eddigi NASCAR-szimulátort el kell felejteni, ezzel a programmal új időszámítás kezdődött. A Testing Session jó alkalom arra, hogy az első lépéseket megtegyük, ismerkedjünk a hangulattal, az autóval, a pályákkal. Aztán utána jöhetnek az ellenfelek, de erről majd később.

Természetesen minden összetevő valódi, a 2002-es idény adatai szerepelnek a játékban. Ennek megfelelően az autók a legújabb színekben pompáznak, igaz, egy-két pontatlanság akad, de ezt annak a számlájára írom, hogy a játék a szezon beindulásának kezdete előtt került az amerikai boltok polcaira, és az idő utáni változásokra termé-

1994-2001 › NASCAR 1-4

Folyamatos fejlődést tapasztalhattunk az egyes részekben, de még ennél is nagyobb szó, hogy a kategóriavezető szerepét mindvégig megtartotta.

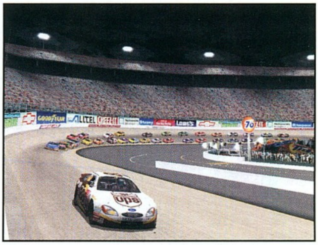
2000 › NASCAR HEAT



Akik nem kőkemény szimulátorra vágynak, de igényes programmal szeretnének játszani, azoknak még ma is tudom ajánlani a Hasbro termékét.

2000 › NASCAR 2000

De a NASCAR Revolutiont is írhattam volna. Mindkettő EA Sports kiadvány, ennek ellenére rendkívül gyenge próbálkozás. Szerencsére a fiúk önkritikát gyakoroltak, és nem készítettek újabb változatot...



szetesen a grafikusok nem tudtak reagálni. 42 hivatalos versenyző található az ellenfelek között, velünk együtt így pont megvan a szabályokban rögzített 43 induló. Az előző részekhez hasonlóan a százas rajtszámtól felfelé további pilótanevekkel találkozhatunk, de aki a teljes valósághűségre törekszik, az kikapcsolja őket, mert kitalált emberekről van szó. Néhány valódi versenyző viszont hiányzik (az ismertebbek ezek közül): Mike Wallace (#33), Jimmy Spencer (#41) és Sterling Marlin (#40). Utóbbi két versenyző esetében valószínűleg jogi nehézségek merültek fel, mert mindketten a Chip Ganassi csapat tagjai, és a hiányzó engedélyek miatt nem lehetnek jelen. Marlint különösen fájlalom, hiszen a tavalyi összesítésben az előkelő 3. helyen végzett, idén pedig három futam után vezeti a ponttáblázatot. Még egy apróság van, mégpedig az 1-es Pennzoil Chevyben a játékban szereplő Steve Park helyett a valóságban Kenny Wallace indul (szerencsére a nevek a menüben átírhatók). Ha már a hiányzásoknál tartok, megemlítem, hogy a NASCAR 4-hez hasonlóan ebben a változatban sem találunk semmilyen adatot a versenyzőkről. Szerintem, ha már úgyis licencelt játékról van szó, nem került volna nagy fáradtságba berakni a versenyzők fényképét, összeállítani a bibliográfiájukat, statisztikájukat (én szívesen olvasgattam volna).

Ellenben a pályák minden igényt kielégítenek, mind a 23 helyszín szerepel a kínálatban (a mindig macerás Daytona is), ahol kell, ott az éjszakai változat is megtalálható, sőt amolyan bónuszként a Papyrus még egy kitalált hipergyors oválllal is kedveskedett nekünk (Coca-Cola Superspeedway, akár 390-nel is döngethetünk).

A program fejlesztésében – neves teszterek mellett – egy NASCAR versenyző, Dale Earnhardt Jr. is segédkezett. Ezúttal ez nem a megszokott reklámszöveg, valóban aktívan próbálgatta, és mindenről elmondta a véleményét, amit a készítők a játék építése során figyelembe is vettek. Játék? Azt hiszem, ezt a fogalmat ebben az esetben át kell értékelnünk. Ez már nem játék, sokkal több annál, tényleg úgy érzi az ember, mintha egy valódi Stock Carban ülne. A pályák az utolsó fűszálig megegyeznek az igazival, a vonalvezetés tökéletes, az útfelület az adott pályának megfelelően lehet csúszós, hepehupás, repedezett, aránylag sima és még számtalan variáció. Például New Hampshire-ben Kenny Irwin Jr. és Adam Petty halálos balesete után újították fel teljesen az aszfaltszőnyeget, amely a játékban is ilyen, Charlotte-ban az utolsó kanyar végén van egy bukkanó, amelyik megdobja az autókat, Talladega legendásan töredezett (már évek óta ilyen, igen rossz állapotban van), Las Vegas pedig csúszik, mintha jégen autóznánk. De ezek csak kiragadott példák, mindegyik versenyhelyszínnek megvan az egyedi jellemzője. Akik nem ismerik ezt a műfajt, azok hajlamosak sommás véleményt mondani („mi abban a nehéz, egyforma pályákon kell körbe-körbe menni"), de aki akárcsak számítógépen is kipróbálta ezt a versenyágat, az tudja, hogy milyen irdatlan nehéz 3 órán keresztül, egy pillanat kihagyás nélkül koncentrálni. A falhoz való csapódás elkerülése csak a dolog egyik fele, folyamatosan figyelni kell a többiekre is, és ez 300 km/h-s sebességnél nem is olyan egyszerű. 42 másik őrült mind azon van, hogy ő legyen az első, és ezt bármi áron hajlandók véghez vinni. Hátulról-oldalról lökdösnek, kiszorítanak, agresszívan viselkednek (tisztelet a kivételnek). Ezeket az értékeket az ellenfelek menüjében be is tudjuk állítani, 15 különböző jellemzőből lehet meghatározni a versenyző erősségét, ügyességét (agresszivitás, edzésen mutatott teljesítmény, a négy, eltérő típusú pályára jellemző tudás, sőt, még a bokszmunka stratégiájának helyessége és gyorsasága is külön csúszkán szabályozható). Az ellenfelek erőssége 70 és 110% között mozoghat, ám kezdetnek bőven megfelel a minimum érték. Az erőskála legalacsonyabb szintjén is alaposan fel kell kötnünk azt a bizonyos alsóneműt, mert a többiek nagyon gyorsak, és jól vezetnek. Az észvesztően gyors pályákon ez fokozottan igaz. A Superspeedwayekre készült alapsetupok csapnivalóan rosszak, a gyenge ellenfelek is úgy elmennek mellettünk, mintha állnánk (a Fast és Intermediate beállításokkal gyorsabbak tudunk lenni, de ezúttal is erőteljesen balra húznak, ami miatt sok játékos egyáltalán nem használja ezeket a setupokat). Szélárnyékban meghúzódva tartani lehet velük a lépést, de a magas fordulatszám miatt folyamatosan villog a motor károsodását jelző lámpa. Ha leszakadsz a mezőnytől, akár abba is lehet hagyni, mert az életben nem éred utol őket. Sárga zászlónál igen, de a körhátrány(oka)t természetesen akkor sem tudod ledolgozni. Lassabb pályákon, ahol a vezetési tudás is számít (tehát nem full gázzal kell végigrohanni a versenyt), ott már inkább lehet keresni valónk. Ám ez is felemás. Egyes pályákon a 75% is sok, míg máshol 85%-on is lehet őket verni. Indianapolis jó példa erre, ahol erős mezőny ellen is eredményes csatát lehet vívni. Egy valamire azonban vigyázni kell, mégpedig a gumikra. Saját példa: Fontanában toronymagasan szereztem meg a Pole-t, és a rajt után is hamar jó néhány másodperces előnyre tettem szert. Gondoltam, ez könnyű verseny lesz, lelki szemeim előtt már láttam is, ahogy több kör előnnyel lengetik nekem a kockás zászlót.

Eleinte minden oké volt, de elkövettem azt a hibát, hogy nem figyeltem fel a gumik kanyarokban való erőteljes csikorgására, és az F5-ös, a gumik állapotát mutató információs táblát sem kapcsoltam be. Aztán amikor rohamosan romlottak a köridőim, és csak nagy nehezen tudtam elkerülni a fallal való közelebbi megismerkedést, akkor esett le a tantusz. Ez ugyanis olyan típusú pálya, ahol lehet gyorsan menni, de nem érdemes. A gumik idő előtt elkopnak, és akkor vagy megpróbálod csúszkálva feltartóztatni a többieket (nem fog menni), vagy plusz kerékcserét kell végrehajtanod (ennek hátrá-

nyát szerintem nem kell ecsetelnem). Ebben az esetben tehát szó szerint lassan járj, tovább érsz... Ezen felül az is a valóságot mintázza, hogy a hideg gumik melegedésével egyre gyorsabb és gyorsabb leszel, mígnem elérik az üzemi hőfokot, amikor a legjobb a tapadás. Ez tart egy darabig, utána következik a kopás és a lassulás.

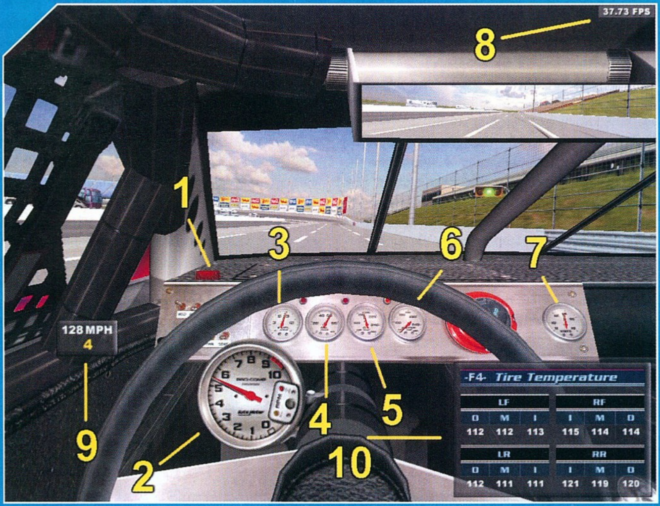
Az autó vezetése is teljesen élethű. Ha csak egy kicsivel gyorsabban próbálsz meg egy kanyart bevenni, mint azt a fizika törvényei engedik, a kocsi hátulja már megy is ki. Kisebb megcsúszásokra most is beválik az ellenkormányzás (általában gázelvétel mellett), de van egy pont, ahol már nem lehet megfogni. Ilyenkor következik a nyaktekergetés, hogy lehetőleg úgy irányítsd az autót, hogy ne menj neki semminek, majd az irányba állás. Ha mégis ütközöl, az jelentős károkat okoz (persze realisztikus sérülésmód esetén). A falnak vágódás sem leányálom, de ha más autó jön beléd, az rendszerint totálkárt okoz, a versenynek vége (nem is csoda, 200-zal neked jön valaki, örülsz, ha túléled).

Egyetlen dolgot nem tapasztaltam még, ami az életben sokszor előfordul: ha az ilyen autók hátrafelé csúsznak, a hátuljuk földtől való magassága miatt a szél rendszerint alájuk kap, és felvágja őket a levegőbe. Próbáltam így kipördíteni magam és a többieket, de egyszer sem tapasztaltam ehhez hasonlót (a CD-melléklet Autószimulátorok rovatába felraktam egy ilyen videót, nézzétek meg, Richard Petty óriási balesete).

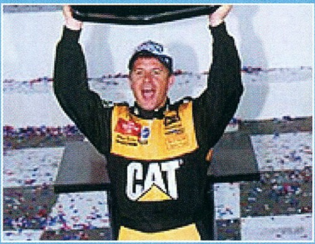
Billentyűzettel nem az igazi. Három segítséget nem is lehet kikapcsolni: blokkolásgátló, kormányzási és egyenes futási segítség. Ezek közül talán meglepő módon az első nagyon fontos. Használata nélkül egyszer-kétszer még a legprofibbak is állóra fékeznek, ez pedig szinte leradírozza a gumikat, amitől azok kopnak, lassabb leszel, a kopott gumi könnyebben blokkol, tehát következik az az ördögi kör, amelyiket fentebb leírtam. Az igazi tudás persze ABS nélkül jól menni, de ez csak rengeteg gyakorlással sajátítható el. Új vezetési segítség még az ideális ív felfestése, de ez valóban csak kezdőknek ajánlott, és nekik is csak rövid ideig, pár kör után a vonalvezetés megtanulható. Az irányítás kormánnyal tökéletes. Mint minden oválpályás játék, ez is csak azzal élvezhető igazán (arról nem is beszélve, hogy billentyűzettel csak szakaszosan lehet kanyarodni, emiatt az ellenfelekhez viszonyítva a kerekek gyorsabban kopnak, és többször kell kimenni kerékcserére).

A grafikában sok változás nem tapasztalható (a 4-hez képest az autófestések mintha élesebbek lennének), a hangok viszont jelentős ráncfelvarráson estek át. Új elemek vannak a rádiózásban, néhány régi lecserélésre került, sok effekt minősége finomodott, és a motorhang életszerűsége is tovább javult, jobb már nem is lehetne (amikor beindítják a motort, amikor fel- illetve visszaváltunk, vagy amikor a fordulatszámmérő mutatója a piros mező közelében táncol, az hátborzongató).

A játék aránylag bugmentes (a 4-hez viszonyítva mindenképpen), két jelentősebbet azért említek: sárga zászlónál néhányan megmarhulnak, és akkor is kimennek, ha nincs értelme. Volt olyan, hogy mindössze 1 kör telt el a versenyből, de egy-két idióta kiment kereket cserélni (egyszer Jerry Nadeau-nak közvetlenül a zöld jelzés előtt jutott eszébe, hogy ő most inkább kimegy a Pitbe, holott három lassú körön keresztül előttem poroszkált, de még csak ki sem nézett). A másik, hogy nem nagyon látnak előre. Teszem azt, van egy baleset, mondjuk kanyarban, de azért észre lehet venni:



1 – A motor károsodását jelző lámpa
2 – Fordulatszámmérő
3 – Üzemanyagszint-mérő
4 – Olajnyomás
5 – Olajhőmérséklet
6 – Vízhőmérséklet
7 – Feszültség
8 – Képfrissítés (F)
9 – Sebesség, váltófokozat és zászlójelzések (S)
10 – Információk:
F1: a verseny adatai; F2: versenyzők sorrendje (SPACE billentyűvel a pillanatnyi állás látható); F3: az üzemanyag mennyisége, a megtehető körszám, a tankolt kannák száma; F4: a négy gumi hőmérséklete a köpeny két szélén és közepén; F5: a gumik állapota, a lecserélni kívánt kerekek megjelölése, keréknyomás; F6: felfüggesztés, a kanyarokban való tapadást szabályozza; F7: súlyelosztás; F8: a hűtőrácson lévő takarószalag nagysága; F9: tankolás, kerékcsere, javítás beállításai



A cikk írását kis időre fel kellett függesztenem, mert a Eurosporton most volt a február 17-i szezonnyitó futam, a Daytona 500 összefoglalója. Szokás szerint óriási küzdelmet láthattunk, 300 km/h-s sebességnél a versenyzők centikre autóztak egymástól, és még kis lökdösődéshez is volt bátorságuk. A szinte menetrendszerű tömegbalesetek sem maradtak el, a legnagyobb karambolban 19 autó szenvedett kisebb-nagyobb sérüléseket. Kevin Harvick kocsiját a tavalyi bajnok, Jeff Gordon billentette ki az egyensúlyából, és ez elindította a láncreakciót. Óriási füstfelhő, gumicsikorgás, szanaszét repülő alkatrészek, kigyulladó autók és óriási romhalmaz (ne legyünk álszentek, a látványos ütközések mindenkit érdekelnek). Persze a fiúk (bocs, elindult egy nő is) a versenyzés szépségét is megmutatták, rengeteg csodálatos előzést láthattunk (csak az első helyen 20-szor változott a vezető személye), óriási taktikai harc folyt, mégsem tudott senki akkora előnyre szert tenni, hogy unalmas lett volna a körözgetés. Az utolsó pillanatig nyílt volt a verseny, végül Ward Burton (Dodge #22), 0.193 másodperc előnnyel nyerte a versenyt, ezzel élete 251. Winston Cup futamán negyedik elsőségének örülhetett (no és a győzelemmel járó 1.409.017 dollárnak...). Akik szeretnék nyomon követni a szezon további alakulását, azoknak két tévécsatornát tudok ajánlani. Az egyik az AB Moteurs (francia adó), a másik az itthon jobban elterjedt Eurosport. Az utóbbi idén is ad minden versenyt, igaz, egy hét késéssel sugározza az egy órás vágott anyagot. Aki még ennél is többet szeretne, az keresse fel bármelyik videotékát, és kérje a Mint a villám c. filmet (fsz.: Tom Cruise, Nicole Kidman, Robert Duvall). Meglepően jó feldolgozás, két-háromhavonta újra és újra megnézem, mert a hibái ellenére nekem nagyon tetszik.

nagy füstfelhő, roncsok mindenfelé. Beintik a sárgát, de nem lassítanak, ezzerel belemennek az álló autókba. Amíg az üzemképtelen járgányok el nem tűnnek, erre mindig számítani kell. E két negatívum nem apróság ugyan, de ettől a 2002 Season még bőven játszható.

Szabálytalan időközönként a játék néhány másodpercre beszaggat. A homesteadi egyenesben ez nem annyira zavaró, de ha mindez kanyarban történik, akkor bizony könnyen megvan a tömegkarambol. A bristoli katlanban már veszélyesebb, ott nincs idő túlélni ezt a pár másodpercet. Nem hiszem, hogy a gépem lenne a bűnös, PIII-800-zal, GeForce 2 GTS-sel és 256 MB RAM-mal ennek nem szabadna előfordulni (majd a patch kijavítja). Ha már a hardvernél tartok, ezzel az összeállítással 1024x768-ban majdnem produkálja az állandó 25 kép/mp körüli értéket. Sok grafikai elem megrajzolásakor a futási sebesség lecsökken (például ahol sok nézőtér van), de az egyszerre megrajzolt autók (Maximum Opponents Drawn) csökkentésével jelentős sebességnövekedést lehet elérni. Persze ez nagyon szerencsétlen megoldás, mert nem látod, hogy mi történik előtted. Viszont ilyen gépen 800x600-ban full grafikával a játékmenet döccenés nélküli. Továbbra sem lehet menteni (ezt a lehetőséget valószínűleg az esetleges javítás sem fogja tartalmazni), tehát háromnapi hideg élelmet ajánlott előre magunk mellé készíteni.

A replay opció ezúttal is fantasztikus. Az egész verseny felvehető (szabadedzéstől a futam végéig), ami minden autó minden kameranézetét magában foglalja, továbbá mutatja a gázadást, a fékezést, az aktuális köridőt, a legjobb köridőt, tekerni lehet, lassítani, kockázni, vágni, és még felsorolni is hosszú lenne, hogy még mi mindent. Azt nem értem, ha ezt meg tudják csinálni, egy nyomorult játékállás mentése miért olyan bonyolult feladat? (Néhány érdekes mentésemet felraktam a CD-re.)

Hasonlatok. Úgy gondoltam, ha a 2002 Seasont három ismert játékhoz hasonlítom, akkor azok is meg tudják ítélni, akik még nem játszottak vele. 1. Olyan nehéz, mint a Grand Prix Legends a Forma-1-es kategóriában. Csak a megszállottak foglalkoznak vele, de ők ezen kívül mást elő sem vesznek. Egy-egy pálya megismerése több hónapot vesz igénybe, igazi élvezetet csak ezután nyújt. A mi esetünkben az oválpályákra nem kell ennyi időt szánni, annyira azért nem bonyolultak, viszont a tömegben való vezetni tudás csak rengeteg gyakorlással sajátítható el. 2. Annyi újdonságot tartalmaz, mint a GP3 2000 Season az alap GP3-hoz képest (na jó, egy picivel azért többet). Ha szigorúak vagyunk, csak kiegészítő lemez megjelöléssel lehetne forgalomba hozni. 3. Akik hamar szeretnének eredményt elérni, azoknak inkább a NASCAR Heatet ajánlom, a nem profiknak kitűnő választás lehet. Ez a program viszont a szimulátorok királya, annak minden előnyével és hátrányával (olyan élethű, mintha valóban a versenyautóban ülnénk, de emiatt a játékmenet brutálisan nehéz).

A program ma még csak Amerikában megvásárolható, az európai megjelenésre néhány hetet várni kell.

Tasnádi Zoltán
ztasnadi@freemail.hu

95%

grafika	23/25
zene/hang	15/15
játékélmény	37/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P450, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA

NASCAR Racing 3	82%
NASCAR Racing 4	88%
NASCAR Heat	85%

SHADOW FORCE: RAZOR UNIT

Fejlesztő: Fun Labs › **Kiadó:** Activision Value › **Web:** www.funlabs.com/razor/

A manapság oly divatos FPS-ek közt lassan kezd végleg elveszni a játékos. Ha egy kicsit is nem figyel oda, hamar azon kaphatja magát, hogy valamiről már megint lemaradt. Évről évre növekszik e kategória képviselőinek száma, és e statisztikai adatokra még rádolgoznak az ezekhez a játékokhoz készülő legkülönbözőbb fajtájú MOD-ok, amelyeket már végképp képtelenség mind fejben tartani. Erre a jócskán telített piacra próbált meg betörni az Activision Value kiadó legújabb féltaktikai akciójátékával, a Shadow Force-szal.

Az első – és sokadik – pillantásra is csúnyácskának tűnő szoftver igyekszik nem keveredni a „nagyokkal", árfekvésben és a belefektetett reklámok számában jócskán alulmaradt. A külföldi boltok általában 20 dollárnyi valutát kérnek érte (amely mint tudjátok, fele az átlagosan elfogadott áraknak). A kiadó részéről igyekeztek minimálisra csökkenteni a fejlesztés költségvetését, s a reklámkiadásokat megspórolva igyekeznek elfeledni e szörnyű baklövésüket.

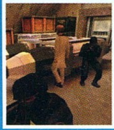
A szóban forgó játék nyilvánvaló szándékkal azért került a szoftverpiacra, hogy kitöltse a két Counter-Strike (az eredeti és a Condition Zero) közötti megjelenési időintervallumot, de úgy tűnik, e számítások nem igazán jöttek be – nehéz dolog a világ legsikeresebb multiplayer játékát megszorongatni. Pedig bőven volt esélye rá, hiszen rengeteg jó ötlet és megvalósítás veszett sutba a programmal együtt. A történet szerint az amerikai légierő különleges osztagának parancsnokaként kell helytállnunk valahol a Közel-keleten. Ellenfeleink turbánt viselő álarcos terroristák, s bármiféle csapatmunkát nélkülözve egyedül kell felvennünk a harcot a névtelen gerillákkal.

Olcsó húsnak... A játék első hatalmas hibája a korszerűtlen és rondácska grafikus motorja. Véleményem szerint nem szabadna olyan projekteket kiadni, amelyek a hosszas fejlesztésnek köszönhetően vagy egyszerű grafikus, esetleg jó 3D-s motor hiányában nem felelnek meg a kor követelményeinek. A szóban forgó engine a Fun Labs saját fejlesztése, amely nem igazán alkalmas ilyen – sőt, semmilyen – FPS motorjaként funkcionálni. Ha igazán jó szándékú kritikus lennék, akkor most azt mondanám, hogy a Shadow Force nyilvánvalóan más súlycsoportban indult, mint teljes árú kon-

1998 › DELTA FORCE

A NovaLogic cég volt az első a piacon, amelyik voxeles technológiával készült, akkoriban szuper-élethűnek titulált szoftverével megalkotta a mai taktikai FPS-ek ősét. Az idő közben elkészült még két folytatással együtt lassan a feledés homályába veszik a DF sorozat, pedig a harmadig rész a multiplayer játékok terén mind a mai napig népszerűségnek örvend.

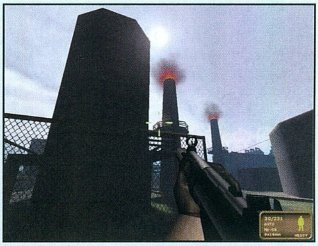
1999 › HL: COUNTER-STRIKE

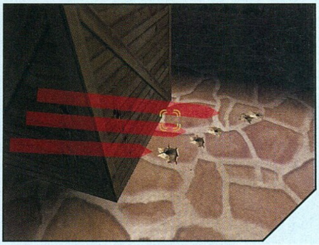


A CS napjaink legnépszerűbb ingyenes kiegészítője, amelyet naponta akár tizenöt- húszezer ember is nyüstöl egyszerre. Ez a nem mindennapi Half-Life MOD Magyarországon is igen népszerű: habár az élethűséget gyakran nélkülözi, mégis szinte lerakhatatlan játék.

2001 › OPERATION FLASHPOINT

A legéletszerűbb, a legsokolda lúbb, s egyszerűen a legjobb taktikai elemekkel fűszerezet szoftver. Rengeteg használható jármű, fegyver és egység ké szült már hozzá, igazi fanatiku sai még gyengécske grafikai hi ányosságait is elnézik neki. Az OFP nem más, min egy igazi európai remekmű.





kurenciái, de ez alkalommal szigorú leszek, és összevetem azokkal a nevekkel, amelyek jó pár éve a piacon vannak. Nos, először is a pályák roppant egyszerűk, kicsik, és teljes mértékben nélkülözik a természetes alakzatokat. Lekerekített formákkal szinte egyáltalán nem találkoztam, minden mindenre merőleges vagy párhuzamos, ami a pályatervezés szégyenének számít.

És most jön a java! A Shadow Force kevesebb, mint három óra alatt végigjátszható (!), ugyanis az egész egyszemélyes hadjárat 10 plusz 1 gyakorló küldetést tartalmaz. Ez a játékidő-mennyiség még félárú termék esetében is holmi kevés, ráadásul az újrajátszhatóság is kimerül a magasabb nehézségi szinten való megmérettetésben, ugyanis az előbb említett térképek – mint említettem – olyan kicsik, hogy olyan érzésünk támadhat, hogy mintha egy kanyargós folyós rohangálva kellene utat lőnünk magunknak.

Ha kegyesen eltekintünk a vizuális megvalósítások mellett, akkor is találhatunk a játékban pár olyan nevetséges és kiborító bosszúságot, mint például az MI mértéktelen butasága. Ellenfeleink és a városokban fellelhető civilek gyakran tűnnek megveszekedett bolondnak, hiszen a rövid végigjátszás alatt többször is találkoztam olyan esettel, amikor a Kalasnyikov gépfegyverrel felszerelt feketeruhás terrorista beszorult egy ajtó vagy fal mellé, s ide-oda rángatózva próbált meg elszakadni az őt fogva tartó poligonoktól. Gondolom, láttatok már hasonlót – kb. három évvel ezelőtt. Az alkalomszerű bugok mellett semmi említésre érdemes megmozdulással nem találkoztam az MI részéről. Az ellenség jön, tüzel, utánam fut, tárat cserél, ennyi.

Esélyek. Azért akadt a programnak néhány érdekes, sőt, felettébb újdonságszámba menő tulajdonsága is. Az első ilyen a motorban rejlő fizikai modellezés, amely többnyire élethűen dobálja a terepen található tárgyakat és embereket. Ha például belepuffantunk párat valamilyen székbe, gyengébb találat esetén az megbillen, majd szép lassan felborul. A tárgyaknak súlyuk, a modelleknek pedig csontozatuk van, aminek köszönhetően gyakran látványos eséseknek vagy tárgyreptetéseknek lehetünk szemtanúi. Persze ez a rész se tökéletes, hiszen a halott ellenfeleink gyakran produkálnak marionettbábú-szerű mozdulatokat, de amíg nincs itt az Unreal Warfare engine (amely még ennél is sokkal életszerűbb lesz), addig aláírhatjuk és dicsérgethetjük ezt az egyelőre egyedi sajátosságot.

A következő pozitívum is a motor javára írható, amit sajnos a SWAT 3 és a Project IGI óta minden fejlesztő hanyagolt játékaiból (pl. Op. Flashpoint, Ghost Recon). Ez pedig nem más, mint a játék lövéskezelése, azaz a gyengébb matériákon való átlövés lehetősége. Faanyagokon, vályogon könnyedén átereszthetünk egy-két sorozatot, ha tudjuk, hogy ott lapulnak ellenfeleink, lövedékeink szépen utat törnek maguknak. Sőt, ha távolabbról próbálkozunk, akkor lövéseink még sallert is kaphatnak, és gyakran megeshet, hogy a falba eresztett golyókat a szomszéd szoba plafonjában találjuk meg. Ezenfelül akad még pár olyan alaposságra utaló jel, melyet nem szabad szó nélkül hagyni. Ilyen például az is, hogy tárcsere esetén a program hozzáadja a töltények számához a fegyver csövében lévőt is (tehát a számláló 30 helyett 31-et fog mutatni). Viszont ha félig teli tárat cserélünk, akkor a játék engedékenységet mutat, és szépen betölti a tartalék tárakban lévő töltényeket egymásra – és a kidobott muníció nem megy veszendőbe.

Végezetül dicséret illeti a hanghatásokért felelős személyeket is, ugyanis a fegyverek hangjai fergetegesen élethűek. A program támogatja az EAX és egyéb népszerűbb audioszabványokat is, ráadásul a készítők odafigyeltek arra is, hogy lövéseink jól visszhangozzanak szűkebb helyiségekben. Zene szinte egyáltalán nincs, ezért arról nincs is mit mondanom.

Arra gondoltam, hogy a szóban forgó játék nem sok mindenen bukott el, mégis biztosra veszem, hogy esélytelenül igyekszik magát potenciális vevőinek kosarába beletuszkolni. Igazi FPS-rajongó inkább kiad kétszer ennyi pénzt egy szoftverért, hiszen legalább 10-20 játékórát kap érte, aminek végeztével a feltehetően sokkal népszerűbb többszereplős játékmódban teheti próbára tudását. Ezért aztán akármilyen olcsó is a Shadow Force, akármennyi értékes tulajdonsága is akad, egyszerűen nem éri meg a vételt.

Chris
chris@vogel.hu

50%

grafika	14/25
zene/hang	15/15
játékélmény	15/40
kategórián belül	4/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép [javítás] demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P300, 128MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA

Rogue Spear	91%
Operation Flashpoint	94%
Shadow Force	51%

STEEL PANTHERS:

WATCHTOWER GUADALCANAL 1942

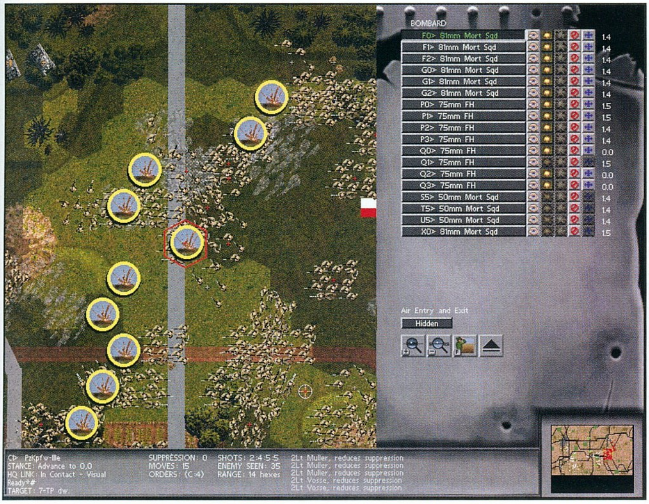
Fejlesztő: SSI **Kiadó:** Matrixgames **Web:** www.matrixgames.com

Kicsit elképedtem, amikor Sasa vezér azzal dúlta fel szobám nyugalmát, hogy nincs-e kedvem a Steel Panthers „V7.0-ról" írni. Az elképedés nevű esemény első felvonása annak szólt, hogy van belőle „hetes"? Én még leragadtam a Steel Panthers III-nál, valamikor 1997-ben. Ha jól emlékszem, abban végig lehetett játszani minden rendű és rangú páncélosütközetet 1939 és 1999 között, kezdve Lengyelország lerohanásától egészen az arab-izraeli háborúkig és a III. világháborúig – vajon mi a Szűz Máriát rakhattak az új rész(ek)be? Tudomásom szerint nem volt páncéloscsata az elmúlt három évben, leszámítva egy Skoda-Trabant összecsapást itt a szerkesztőség előtt, de abból meg ugyebár kicsit körülményes campaignt írni. (Ha valakit érdekel: a Trabi győzött moderate victoryval.) Sebaj, uccu neki, mi bajom lehet, maximum nem alszom megint egy hétig...

Hogy ez roppant modern program, az már abból is kiderült, hogy úgy kábé egy gigányi helyre óhajtott feltelepedni, de az installálás relatíve hosszú ideje roppant kellemesen telik, ha közben az állandó helyhiányban szenvedő játékos tréfás jelzős szerkezeteket fabrikál a szerzők nőági felmenőivel. Ez a játék folytatódhat a főmenüben is, ugyanis az olyan remek netes opciókat kínál, mint például a roppant ígéretesen hangzó Combat Net. Ez persze még nem volna baj, de van egy olyan szépséghibája, hogy az a www.militarygameronline.com, amelyre ezek az opciók hivatkoznának, a cikk írásának pillanatában pont egy hete nem elérhető – így hát boldog tudatlanságban voltam kénytelen maradni az ott lelhető extra „fícsörök" felől.

Az elképedés második felvonása akkor következett, amikor elindítottam a játékot. A játék ugyanis – apró módosításoktól eltekintve – teljes mértékben megegyezik nemhogy a Steel Panthers III-mal, de az első részével is, amellyel még valamikor '93-ban vagy '94-ben játszottam először. Retrókat írni Stöki mellékfoglalkozása – hogy mégsem passzoltam tovább neki, annak az az oka, hogy azért van néhány dolog, ami a játékban „új". Mindenekelőtt az, hogy a Matrixgamesnél úgy gondolták, hogy enyhén szólva is pofátlanság lenne egy majd' tíz éves játékot pár új campaignnel megspékelve újra kiadni (és ezt jól gondolták!) – így tehát azt a megoldást választották, hogy maga az alapjáték ingyenes lesz, és az újonnan kreált campaigneket fogják budget (egész pontosan fél-) áron árulni. Bármily hihetetlen, az ötlet valamennyire bevált, hiszen egy rakás online és offline magazin (köztük a PC Gamerrel) az év legjobb (vagy második legjobb) stratégiai játékának választotta a szabadon letölthető játékot. Persze ezzel a „szabadon letölthető" jelzővel is van egy kis huncutság: maga a 7.0 engine a kiadó honlapján „currently not available" – maximum úgy, ha letöltöd az 5.01 verziót és a 6-7 upgrade-et 7.0-ig. Ha esetleg mégsem kívánnál élni úgy 500 mega letöltésének a lehetőségével, akkor még mindig megveheted a játékot (illetve nem a játékot – a „mega campaignt"!) a sarki szoftverbutikban fél áron. Hehe.

Ha valaki esetleg nem ismerné a játékot: a Steel Panthers körökre osztott stratégiai játék, amelyben a játékos a mókás kis hatszögekre osztott pályákon tologatja csapatait – szóval kábé ugyanarról van szó, mint a stílus etalonjának számító Panzer Generalokban. A különbség a PG-hez képest annyi, hogy míg ott jóval nagyobb léptékű hadszíntéren mozogtunk, addig itt maximum zászlóalj- vagy ezredszintű alakulatokat irányítunk. (Továbbá a PG jóval jobban néz ki, de erre gondolom, a képek alapján már ti is rájöttetek.) Ebből kiindulva jóval hosszabbak a campaignek is: az alap PG2-t például egy nap folyamatos játékkal kényelmesen ki lehetett végezni – hát, aki valamelyik SP-campaignnel kapcsolatban ilyesmit forgat a fejében, az jobban teszi, ha hosszabb betegszabadságot vesz ki. Az SP campaignek egyébként a maguk



idején két téren is komoly újítást hoztak a stílusba: egyrészt NEM a szokásos scenariók voltak egy bizonyos időrendi és/vagy logikai sorrend szerint láncba fűzve, hanem teljesen önálló, scenarióként nem játszható hadműveletek; másrészt a campaignek tényleg dinamikusan voltak megszervezve, azaz az előző hadművelet eredménye nagyban befolyásolta a következőben előttünk álló feladatokat (ha például valamelyikben a védekezés volt a stratégiai cél, akkor döntő győzelem esetén következhetett az ellentámadás, továbbá ha bevetted Moszkvát vagy Sztálingrádot, akkor nem kellett utána Kurszknál szenvedni, vagy – ne adj isten – Berlint megvédeni.)

Hogy maga az engine mitől kapott 7.0 verziószámot, azt mondjuk, nem igazán értem, mert – a főmenü opcióin kívül – Steel Panthers III-hoz képest (amelyet a kiadó 4.51-nek hív) egyetlen lényegesebb változást találtam: az ellenfél mozgási fázisában a saját egységek automatikusan zavarótüzet lőttek a látótávolságukban mozgó egységekre – most az engine előbb megkérdezi, hogy lőjön-e (ami mondjuk roppant egészséges opció, lévén célszerűbb a nagyobb találati lehetőséggel bíró közeli ellenfelekre tartogatni a muníciót, mint mondjuk a húsz hexányira bóklászókra puffogtatni.)

A főmenü első pontjában indíthatjuk a Mega Campaigneket, amelyekből a 7.0 engine-hez egyelőre csak egyetlen áll rendelkezésre, a Watchtower Guadalcanal. A történelem e szakaszát ismerőknek eme helyszín választásától nyilván kissé röhögnie kell (maradjunk annyiban, hogy a páncélos hadviselés atyjaként ismert Guderian tábornok valószínűleg NEM egy csendes-óceáni korallszigetet választott volna az „Acélpárducokkal" végrehajtandó átfogó hadműveletre) – de a szerzők nyilván kissé kínban lehettek, lévén az elődök ugyebár már kilövöldözték az előző témákat. Mivel még nyolc üres slot árválkodik ebben a menüben, nyilván nem ez lesz az utolsó, továbbá az 5.0 verzióhoz azért van néhány Mega Campaign, ahol tényleg voltak is páncélosok (többek között a Rommel afrikai viselt dolgait feldolgozó Desert Fox, és a Barbarossa hadműveletet bemutató Lost Victories). Maga a campaign egyébként elég jól van súlyozva, továbbá – állandó spannomat idézve –:"Tök jó a feeling: minden bokorban egy k***a japán!" Azt viszont nem nagyon értem, hogy a Mega Campaignekben miért kell előre meghatározott csapatokkal harcolnunk. Pontosabban értem én (nyilván a súlyozás miatt), viszont szerintem az SP-campaignekben az volt a legjobb, hogy az ember maga állíthatta össze a hadba vonuló kis csapatait, amelyek aztán folyamatosan fejlődtek, kitüntetéseket szereztek, továbbá a győztes hadműveletekért járó presztízspontokból pótolhattuk a veszteségeket, illetőleg az időközben megjelenő típusokkal modernizálhattuk a csapatokat.

Persze ez a lehetőség a titokzatos nevű Solitaire Play opcióban azért él, itt ugyanis megtalálható 14 korábbi Steel Panthersből származó campaign (közte egy teljes II. világháborús sorozat, valamint egy USA vs. Szovjetunió fiktív hadjárat), továbbá egy automata Campaign Generator, ha valakinek az a fixa ideája, hogy olyan játékot akar indítani, amelyiknek sosincs vége. Ugyancsak találunk vagy 200 scenariót is (érdemes 200 után továbblapozni, hátrébb ugyanis van egy pár online scenario, akár négy (!) játékosra is!), de mivel az engine része egy editor is, a Steel Panthers webringről nem lesz probléma feltölteni az üresen árválkodó slotokat. (Az ember ugyebár jól teszi, ha már most gondol az unokáira, lévén ennyi scenario végigjátszásához egy élet azért kevés lesz.) Haditechnika-őrültek nyilván élveteg mosollyal fogják konstatálni, hogy ebben a részben összesen 27 hadviselő ország **összes**, történelmileg hiteles alakulata szerepel (pontosabban „csak" 26, mert a program a jenki tengerészgyalogosokat külön kezeli). Köztük természetesen a Magyar Királyság nagyon komoly Toldi páncélosai, Zrínyi rohamlövegei, Csaba páncélgépkocsijai és így tovább. (Bár nekem úgy tűnik, hogy egyik könnyűgyalogságunkhoz mellékelt fotón mintha francia bokorugrók menetelnének – de legalább nem román!)

Ugyan erős kétségeim vannak afelől, hogy ez a játék mennyiben nevezhető újnak, továbbá hogy ez a külalak vajon mennyire állja meg a helyét 2002-ben – az viszont biztos, hogy az a szűk réteg, amelyik még mindig komálja ezt a real-time stratégiák által kihalásra kárhoztatott játékstílust, még mindig hónapokig elszórakozhat vele. Sasa sikeresen kitolt velem, mert e kis ismertető ürügyén nekiálltam megint végigjátszani a teljes II. világháborús campaignt. Csapataim jelenleg Moszkva alatt állnak, és úgy számolom, ha minden jól megy, nyárra beveszem Washingtont is. A győzelmi parádéra jegyek elővételben a szerkesztőség címén már megrendelhetők.

Spot
spot@vogel.hu

72%

grafika	10/25
zene/hang	10/15
játékélmény	35/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

P200, 32MB RAM, 100MB HDD

ARÉNA

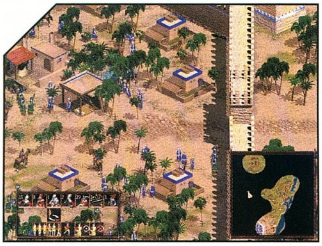
Panzer General	90%
Eastern Front	85%
Operational Art of War	82%

COSSACKS: THE ART OF WAR

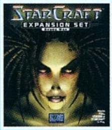
Fejlesztő: GSC › **Kiadó:** CDV › **Web:** www.cossacks.com

A tavalyi év egyik legnagyobb meglepetése volt a CDV középkorban játszódó 2D-s stratégiája, a Cossacks: European Wars. Pillanatok alatt az eladási listák élére küzdötte fel magát, s remek eladási adatokat produkált az elkövetkezendő hónapokban. Ésszerűnek látszott tehát a folytatás elkészítése, amire alig egy esztendőt kellett várnunk. A kiegészítő Art of War néven került a polcokra, de a feltelepítéséhez szükségünk lesz egy eredeti Cossacksra is.

Mi változott a Cossacks óta? Először is a már meglévő nemzetek mellé betették Dániát és Bajorországot. Így összesen 18-ra emelkedett a játékban szereplő népek száma, ami már meglehetősen szép. Természetesen az új belépőknek is vannak különleges egységeik (XVIII. századi muskétások), s az épületeik is egyedi grafikát kaptak. Újdonság még a porosz huszár, mely a kor egyik legjobb lovas katonája volt. Meg kell még említenem a hat új hajót, melyek közül kiemelkedik a Victory, Nelson admirális híres zászlóshajója, mely a kor legerősebb csatahajója volt. A 8000 fős egységhatár nem változott, viszont nagyobbak lettek a térképek. A növekedés bizonyos esetekben akár tizenhatszoros is lehet, ami alaposan megnöveli a gépigényt. Az eredeti Cossacks gépigénye meglehetősen szerény, egy 233 MHz-es PC 32 MB RAM-mal már elegendő a rendes játékmenethez. Abban az esetben, ha a nagy térképeken szeretnénk játszani, akkor bizony az ajánlott konfiguráció 500 MHz-es Pentiumra és 256 MB RAM-ra változik. Grafikai szempontból sok minden nem változott, bár a Cossacks erényeit nem a szép grafikában kell keresnünk. Az nagyon látszik, hogy a fejlesztők rendesen odafigyeltek a játékosok véleményére, s így egy sereg olyan kényelmi funkció is bekerült az Art of Warba, amelyik kimaradt az eredetiből. Roppant bosszantó volt az, amikor az ellenfél hadserege váratlanul megrohamozta a védtelenül hagyott ágyúimat, majd azokat ellenem fordította. A kiegészítőben külön parancsban hagyhatjuk meg a gyalogosainknak, hogy őrizzék az ágyúkat, így akadályozva meg az ellenséget azok elfoglalásában. Új funkció még az őrjáratozás is, itt két pont között masí-



1998 › STARCRAFT: BROOD WAR

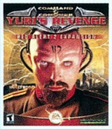


A Starcraft a Blizzard egyik legnagyobb példányszámban eladott játéka lett. A kiegészítője orvosolta az eredeti játék hibáit, fajonként két új egységgel gazdagította az amúgy is remek játékmenetet, valamint egy vadonatúj hadjárattal is bővült a sor. A kiegészítővel együtt a Starcraft óriási sikereket ért el, s még ma is hatalmas népszerűségnek örvend a játékosok körében.

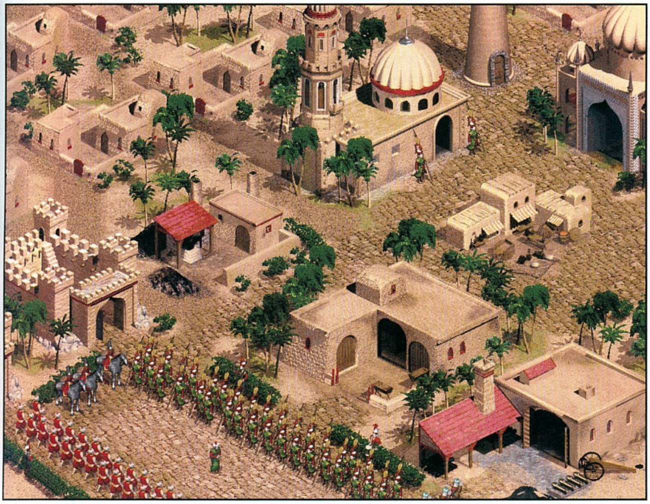
2000 › AOE II: THE CONQUERORS

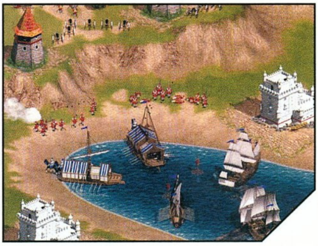
A nagysikerű Age of Empires II kiegészítője öt civilizációt, tizenegy vadonatúj egységet, valamint nemzetenként egy eddig ismeretlen technológiát zsúfolt a hivatalos kiegészítőjébe. Itt is sor került a mesterséges intelligencia, elsősorban a parasztok, továbbfejlesztésére. A hangsúlyt a történelem nagy hódítóira helyezték (Attila, Montezuma, El Cid).

2001 › C&C: YURI'S REVENGE



Vitathatatlanul ez a legjobb Command and Conquer kiegészítő. Mind a szövetséges, mind az orosz csapatok új egységekkel bővültek, ráadásul még egy teljesen új szekció, Yuri hadserege is helyet kapott a kiegészítőben. Sajnos ezzel a harmadik oldallal nem kezdhetünk külön hadjáratot, de ettől függetlenül a Yuri's Revenge a legjobb kiegészítő a C&C univerzumban.





roztathatjuk a katonáinkat. Új lehetőség továbbá az is, hogy tetszés szerint leállíthatjuk a játékot, s ez alatt parancsokat oszthatunk ki az embereinknek. Az Art of War remek visszajátszási lehetőséget kapott. A küldetés előtt be kell jelölnünk, hogy szeretnénk igénybe venni ezt a lehetőséget, majd meg kell adnunk, hogy a program milyen néven mentse el a küldetést. Visszajátszáskor az összes résztvevő szemszögéből végigkísérhetjük a küldetést, így vesztes csata esetén utólag kielemezhetjük, milyen hibák okozták a kudarcot.

Új opció a lovas hadosztályok formációba állítása. A beállított lovasság sokkal hatékonyabban képes harcolni, ráadásul helyváltoztatás után automatikusan hadrendbe állnak ismét. A bányák építéséhez kirendelt parasztok végre-valahára nem ácsorognak tétlenül az építkezés befejezése után, hanem automatikusan lemennek a bányába, és megkezdik a termelést.

A legnagyobb hiba: az MI gyengesége. Már a European Warsban is nagyon szembeötlő volt a mesterséges intelligencia gyengesége. Reménykedtem abban, hogy az új kiegészítőben orvosolták ezt a hibát, de csalódnom kellett. Ígéretek ugyan elhangzottak, de a megvalósítás terén bizony már akadtak gondok. A távolsági fegyverrel felszerelt csapatok büntetlenül leméázárolhatják a távolból az ellenfelet, míg azok nem kerülnek az ellenfél látóterébe. Az ellenfél ész nélkül rohan bele az általunk felállított csapdába, így könnyedén győzedelmeskedhetünk. Az MI hiányosságait a készítők úgy próbálták meg ellensúlyozni, hogy az ellenséges egységek létszámát arcátlanul megnövelték. A C&C sorozatban már hozzászoktam a kiegészítők nehézségi szintjéhez, de az Art of War valami brutális. Megfigyeltem, hogy a hadjáratokban lévő küldetések kifejezetten úgy épülnek fel, hogy a játékos elsőre még csak véletlenül se tudja végigjátszani. Rendszerint egy főhőst kell eljuttatnunk a térkép legtávolabbi pontjára, miközben távolsági fegyverekkel felszerelt ellenfelek tömegei cikáznak a pályán. Elég egy pillanatnyi figyelmetlenség, s hősünk máris átlyuggatott felsőtesttel hanyatlik a földre, mi pedig kezdhetjük elölről az egész küldetést.

Hadjáratok és küldetések. Az Art of War hat hadjárattal, s azokban összesen 30 küldetéssel gyarapította a játékot. Kicsit meglepődtem azon, hogy a készítők oktatóhadjáratot is betettek a kampányok közé. Gondolom, hogy az Art of War vásárlói ismerik a Cossacksot, ezért vették meg a kiegészítőt. De akkor minek nekik elmagyarázni, hogy hogyan kell kijelölni több parasztot egyszerre? A hadjáratok egy-egy nemzet vérzivataros történelmét mutatják be meglepő történelmi hitelességgel. A European Warsból már megszokhattuk, hogy küldetések közben állandóan változik a helyzet, gyakran miniküldetéseket kell teljesítenünk a nagyok mellett. Ezek az apróságok nagyon feldobják a játékmenetet, örülök, hogy megmaradtak a kiegészítőben is.

A hadjáratok mellett hat különálló küldetést is kapunk az egyjátékos szekcióban. Ezek a történelem egy-egy harcokkal terhes időszakát elevenítik fel. Helyet kapott még a küldetéslemezen egy remek pályaszerkesztő, mely segítségével a rajongók saját pályákat gyárthatnak a Cossackshoz.

Végeredmény. Kicsit úgy érzem, hogy eljárt már az idő a 2D-s stratégiák felett. Rengeteg minőségi 3D-s stratégia jelent meg az elmúlt évben, elég, ha csak olyan nagy neveket említek meg, mint az Emperor, az Empire Earth vagy a magyar fejlesztésű S.WI.N.E. Ezek a játékok bebizonyították, hogy a kinézet legalább annyira fontos, mint a tartalom, s lehet olyan 3D-s stratégiát készíteni, mely láttán leesik az állunk. Az idei év szintén ennek a folyamatnak a jegyében telik el. A Warcraft 3 csodálatos motorja mindenkit levett a lábáról a szerkesztőségben, s nincs ez másként az Ensemble új favoritjával, az Age of Mythologyval sem. Arra is fogadást mernék kötni, hogy a Blizzard hamarosan bejelenti a Starcraft második részét, s kötve hiszem, hogy 2D-s játék lesz. A korral tehát haladni kell, s ezt nem hagyhatja figyelmen kívül a GSC sem. A grafika gyengélkedése mellett nagyon lényeges az MI nagyságrendekkel történő továbbfejlesztése. Rendkívül fontos, hogy ez a rész tovább legyen fejlesztve, e nélkül nem rúghatnak labdába a nagy fejlesztőcsapatok mellett. Valamikor az év vége felé fog megjelenni a csapat új játéka, az American Conquest, mely az amerikai földrész 300 esztendejét dolgozza fel. Sajnos ez a játék is a Cossacks motorját használja, bár a képek tanúsága szerint a grafikusok alaposan továbbfejlesztették azt. Ki tudja, ettől még akár jó is lehet a program, de erre a kérdésre csak később tudunk választ adni.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

81%

- grafika 19/25
- zene/hang 12/15
- játékélmény 33/40
- kategórián belül . . .12/15
- összhatás 3/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P233, 32MB RAM, 800MB HDD

ARÉNA
- StarCraft: Brood War 93%
- AOEII: Conquerors 91%
- Red Alert 2: Juri's Revenge 91%

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

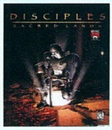
Fejlesztő: Arxel Guild › **Kiadó:** Strategy First › **Web:** www.disciples2.com

Az 1999-ben megjelent első rész nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. A megjelenés dátuma sem volt túl szerencsés, a Heroes of Might and Magic III után nagyon nehéz labdába rúgni. A készítőket azonban ez a botlás nem kedvtelenítette el, hamarosan hozzáláttak a folytatás elkészítéséhez. Az eredmény most landolt a boltok polcain, s nyugodtan elmondhatjuk, hogy ezúttal a játék sokkal nagyobb figyelmet kapott. A megkülönböztetett figyelem elsősorban a profi grafikának köszönhető, de aki kicsit is belemélyed a játékba, az hamar rájön, hogy a játékmenet milyen zseniális. A körökre osztott fantasy stratégiák kicsit mindig nehezen indulnak be, túl sok mindent kell elsajátítania az újonc játékosnak ahhoz, hogy élvezetet találjon a játékban. Ezzel szemben itt van a Disciples II, ahol az alapokat tíz perc alatt bárki elsajátíthatja, s fél órán belül már akár a hadjáratok egyikét is elkezdheti.

Kezdéskor el kell döntenünk, hogy a négy faj közül melyiket választjuk. A jó fiú kategóriába tartoznak az emberek és a törpök, bár a hadjáratok során gyakran előfordul, hogy ez a két nemzet egymás torkának ugrik. A rossz oldalt erősítik az élőhalottak és a démonok. Az alap sztori mind a négy esetben ugyanaz, csak éppen más szemszögből nézve. Közel 10 év telt el a nagy háború óta, mely az élőhalott és a démonseregek totális vereségével ért véget. A démonvezért, Bethrezhent a törpök börtönbe zárták, s sikeresen ott is tartották 10 hosszú esztendőn keresztül. Idővel azonban a védőrúnák meggyengültek, s már csak idő kérdése, hogy a fődémon mikor tör ki a fogságból. Időközben ismét feltűnnek a színen az élőhalottak is, ők halott istenüket kívánják feltámasztani. A négy faj tehát ismét készen áll a harcra, s tudják jól, hogy csak egy maradhat közülük a végén.

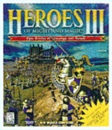
A játék elején először tehát a fajt kell kiválasztanunk, valamint azt, hogy milyen típusú hőst indítunk. Három lehetőség közül választhatunk, ezt jól meg kell gondolnunk, mivel menet közben már nincs lehetőség a változtatásra. A harcos hős legfontosabb képessége az, hogy minden kör végén regenerálódik az életerő pontjainak 15%-a. Nekem legjobban a mágus hős jött be, őt választva alapból megkapjuk a mágustornyot, fél áron fejleszthetünk ki varázslatokat, valamint körönként kétszer is elsüthetjük ugyanazt a mágiát. A harmadik típus a guildmaster, őt választva ingyen kapunk tolvaj guildet, az épületeket fél áron húzhatjuk fel, valamint a tolvajok nagyobb eséllyel indulnak akcióba. A nehézségi szint beállítását is alaposan meg kell fontolnunk, normál fokozaton a gép pimaszul csal, s ez csak fokozódik, ahogy feljebb tesszük a lécet. A legnehezebb szinten könnyedén előfordul, hogy a főhősünk zsinórban hibázza el a támadásait, aminek következtében még a gyengébb ellenfelek is könnyedén lemossák őt a színről. Ez roppant bosszantó, ráadásul a gép még a körönként elosz-

1999 › DISCIPLES: SACRED LANDS



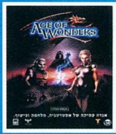
A sorozat első darabja, mely nem igazán tudott kibontakozni. Csúnyácska grafikája elnyomta ezt a briliáns játékot, amely gyorsan eltűnt a süllyesztőben. Játékmenetét tekintve szinte teljesen megegyezik a folytatással, ezért mindent elkövetünk, hogy megszerezzük teljes játéknak a PC Guru mellé.

1999 › HEROES OF M&M III.

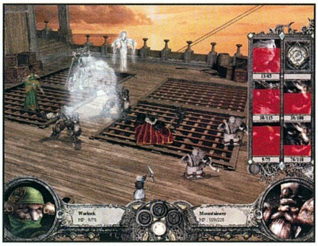


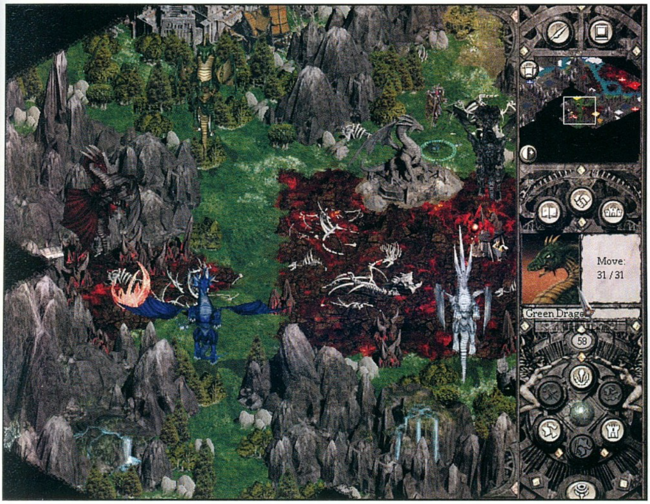
Kétség sem férhet hozzá, hogy ez a játék a legjobb ebben a műfajban. A három éve megjelent programnak még ma is rengeteg a rajongója, s folyamatosan jelennek meg hozzá a kiegészítő küldetéslemezek. Készül a negyedik rész is, mely, ha minden igaz, a napokban kerül a boltokba. (teljes játék: PC Guru 2001/03)

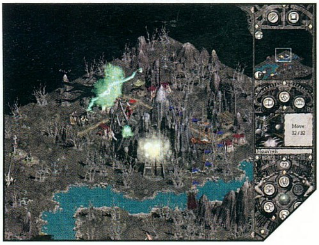
1999 › AGE OF WONDERS



Ismét egy körökre osztott fantasy stratégia, melyről a nagy Heroes III-lázban szinte mindenki elfeledkezett. A sikertelenség oka a gyengébb grafikában és a jóval bonyolultabb kezelésben keresendő. Az Age of Wonders már inkább a csontstratégiák kategóriájába tartozott.





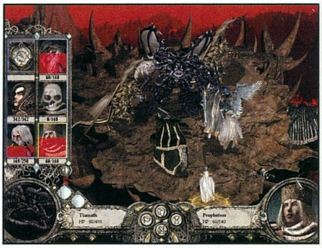


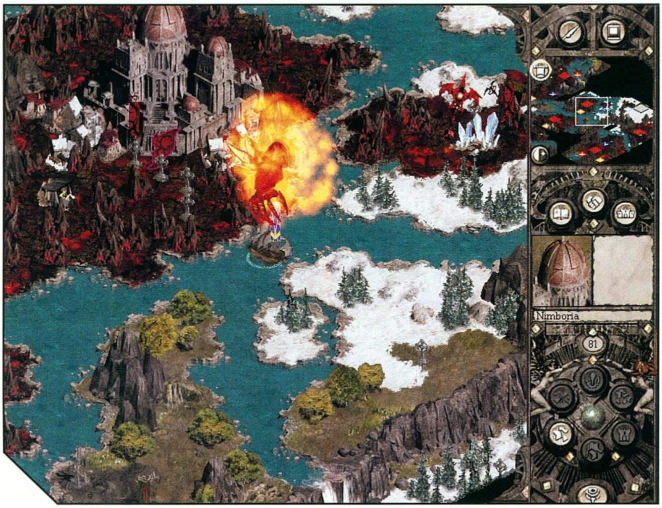
tott erőforrásokkal is meglehetősen nagyvonalúan sáfárkodik. Aki tehát nem akar percenként visszatölteni, az elégedjen meg az alapbeállítással, a játék maga nem fog változni.

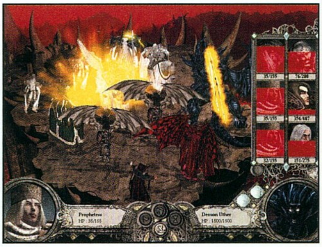
Az első lépések... Kezdéskor a hősünk megjelenik a fővárosban, mely a legfontosabb városunk. Ezt elvesztve nem tudunk új hősöket toborozni, valamint az épületek továbbfejlesztéséről is le kell mondanunk. Éppen ezért lett kijelölve minden főváros őrzésére egy külön őrző, akit legyőzni csak alapos előkészületek után van esélyünk. Támadáskor mindig ő lép először, s általában már az első körben elsöpri az ellenséget. A városokban toborozhatunk hősöket, akik győzelemre vezethetik seregeinket. Találhatunk közöttük harcosokat, mágusokat és íjászokat. A küldetések végén lehetőségünk lesz egy kiválasztott bajnokot, s öt varázstárgyat átvinni a következő küldetésbe. Nem beszéltem még az utolsó két hőstípusról, a pálcahordozóról és a tolvajról. Ők tulajdonképpen kiegészítő hősök, harcra nem igazán alkalmasak, de ettől még óriási a szerepük. A pálcahordozó hasznossága abban rejlik, hogy segítségével elszedhetjük az ellenfeleink aranybányáit és mannaforrásait. A városok elfoglalásával nem teszünk szert ezekre az erőforrásokra, időbe telik, mire a bányák a faj befolyása alá kerülnek. A befolyás minden körben terjeszkedik, s ennek látható jelei is vannak. Amennyiben a démonokkal játszunk, a városaink környéke vörösre változik jelezve, hogy ott bizony pokoli teremtmények uralkodnak. A már birtokba vett városokat tovább bővíthetjük némi arany ráfordításával. A nagyobb városok jobb védelmet, valamint magasabb regenerálódást biztosítanak a betérő hősöknek, mint a kis települések. Érdekes színfoltot jelent a játékban a tolvaj alkalmazása. Ez tulajdonképpen nem más, mint egy egyszemélyes kémhadsereg, mely felderíti az ellenség erőit, valamint szabotázsakciókat hajt végre mélyen az ellenséges vonalak mögött (megmérgezi az ivóvizet, meggyilkolja a vezérünket, lázadást szít a városban...). Használhatóságát azonban erősen korlátozza az a tény, hogy látjuk a térképen, s azonnal megsemmisíthető.

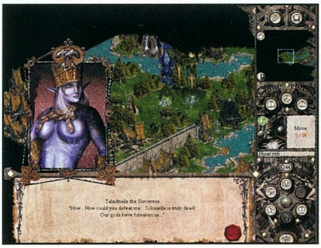
A Heroes sorozattól eltérően nem kell minden városban építkeznünk az új egységek eléréséhez, elegendő a fővárosban. A sereg kiválasztása után nekiláthatunk felfedezni a környező területeket. Kezdetben még nincsenek ellenséges hősök, de az egyes szintű csapatnak még a gyengébb semleges szörnyek is gondot okozhatnak. Szerencsére ezek a lények csak nagyon ritkán mozognak a térképen, így könnyedén ki tudjuk kerülni a nemkívánatos ütközeteket.

A csata és a fejlődés. Amennyiben eléggé felkészültnek érezzük magunkat, úgy nekivághatunk az első csatának. Elsőként válasszunk olyan ellenfeleket, amelyeket egészen biztosan le is tudunk győzni komolyabb veszteségek nélkül. A harc teljesen eltér a szokásos Heroes rendszertől, de ettől még rendkívül ötletes és nagyon használható. A két sereg egymással szemben sorakozik fel két oszlopba felfejlődve. Az első vonalban helyezkednek el a harcosok, ők védik a hátul lévő mágiahasználókat és íjászokat. Minden egység rendelkezik kezdeményező értékkel, ez határozza meg, mikor lép a csatában. Bizonyos egységek (mágusok) egyszerre akár az összes ellenfelet is támadhatják, bár ilyenkor a sebzésük jóval kisebb, mint mondjuk a harcosoké. Kezdéskor a seregben csupán három egység szolgálhat (továbbá a vezér), de ez a szám szintlépéskor nőhet. Győzelem esetén a csapat minden életben maradt tagja tapasztalati pontot kap, melyből elegendőt összegyűjtve szintet ugorhatnak. A szintugráshoz azonban a sima egységek esetében először meg kell építenünk a fővárosban a megfelelő épületet. Vegyünk egy példát. Az emberek leggyengébb harcosa az apród (squire), a városokban csak ilyen csapatokat vehetünk meg. Elegendő harc után azonban a fiú szintet lép, s lovag válik belőle. Illetve csak válna, mivel először a fővárosban meg kell építenünk a harcos







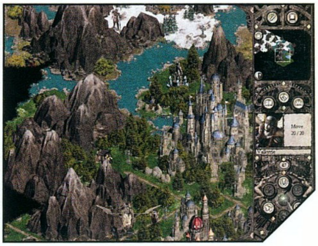


kaszt következő épületét (mely lehetővé teszi a lovaggá válást). Amennyiben ez az épület hiányzik, a fejlődés elakad, s ezt egy zöld kereszt jelzi a karakter portréján. A dolog azonban nem ennyire egyszerű, mivel dönthetünk úgy is, hogy nem lovagot akarunk az apródból, hanem inkvizítort. Ezt is megtehetjük, mindössze annyit kell tennünk, hogy harcos kaszt másik vonalán indulunk el. Jól fontoljuk meg azonban a döntésünket, mivel visszatáncolni már nincs lehetőségünk. Amennyiben a fejlesztési lehetőségek elfogytak (nincs újabb épület), az utolsó típus fejlődik tovább (több HP, magasabb sebzés, gyorsabb támadás). Kicsit más a helyzet a vezérek szintlépésekor. Ők a következő kör elején kapják meg a jutalmukat, vagyis választhatnak egy halom pozitív képesség közül. Ilyen például a magasabb sebzés, a több mozgáspont, a vezéri képességek fejlődése (újabb egység jöhet a seregébe). A vezér fejlődése a pályákon korlátozva van (az első küldetésben csak legfeljebb hármas szintű lehet).

A mágia és a varázstárgyak. A mágia nagyon fontos szerepet tölt be a Disciples 2-ben. A varázslatokat először ki kell fejlesztenünk a mágiatoronyban, ehhez viszont elegendő mannával kell rendelkeznünk. Nem mindegy viszont az sem, hogy milyen típusú mannánk van. Alapból minden faj egy bizonyos fajta mannával rendelkezik (ember-élet, törp-rúna, démon-pokol, élőhalott-halál). A térkép felfedezése során azonban találunk olyan forrásokat is, amelyek nem tartoznak senkihez, vagy akár az ellenfél lelőhelyeit is elcsaklizhatjuk. Ezután ezek a helyek körönként termelik nekünk a varázserőt. Az el nem használt manna a fővárosban gyűlik, innen használjuk el a spellek kifejlesztésekor, illetve a varázsláskor. A varázslatokat öt különböző erősségű csoportba oszthatjuk be, azonban csak a mágus vezérek képesek az ötödik (s egyben legerősebb) varázslatok használatára. Érdemes alaposan áttanulmányozni ezeket a varázslatokat, nagyon sok csatát csak ezek intenzív alkalmazásával lehet megnyerni. Minden fajnak különböző típusú varázslatok állnak a rendelkezésére, s ritka kivételtől eltekintve nem is lesz alkalmunk a többiek varázslatait felhasználni.

A térképen kóborolva a városok, a bányák és a semleges szörnyek mellett rengeteg egyéb tereptárggyal is találkozhatunk. A kincses ládák és az erszények mélyén remek varázstárgyakat találhatunk, melyeket felhasználhatunk harc közben, de akár el is adhatjuk őket jó pénzért a kereskedőknek. Nem árt azonban alaposan meggondolni, hogy mit is adunk el, hiszen előfordulhat, hogy a következő körben pont az a varázstekercs fog hiányozni, amelyiket eladtuk a kereskedőknek néhány rongyos aranyért. A legértékesebb varázstárgyak a zászlók, a varázscsizmák és a főhős tulajdonságait növelő varázseszközök (kardok, kelyhek...). Ezeket soha ne adjuk el, illetve csak akkor, ha találunk náluk jobbat. Ne felejtsük el, hogy öt eszközt küldetésről-küldetésre magunkkal vihetünk. Bizonyos tárgyakat csak akkor adhatunk oda a vezéreknek, ha szintlépéskor már megtanulta azt a képességet, amelyikkel használhatja. Ne felejtsük el, hogy az ellenség vezérei is szeretik a hasznos tárgyakat, így ha csatára kerül a sor, és nyerünk, akkor bizony miénk lesz az általuk összegyűjtött kincs.

A hagyományos kereskedők mellett mágusboltokat is találhatunk, ahol a többi faj varázslatai közül csemegézhetünk, persze jó pénzért. Bizonyos pályákon lehetőségünk nyílik zsoldosok felfogadására, ezek az egységek azonban messze nem olyan jók, mint a mieink, ezért nem is igen használtam ezt a lehetőséget. Nagyon jól használható viszont a tréner, aki megfelelő mennyiségű arany fejében tapasztalati pontokat ad a kiválasztott egységnek. A környező terep nagymértékben befolyásolja a seregek mozgását. A mozgáspontok villámgyorsan elfogynak, ha sűrű erdőben járunk, vagy hajóra kell szállnunk (szerencsére behajózáskor a kör nem ér véget automatikusan, mint a Heroes III-



ban). Bizonyos típusú hősök rendelkeznek a repülés képességével, így ők előnyt élveznek földhözragadt társaikkal szemben.

A hadjáratok és a küldetések. Négy különböző hadjáratot játszhatunk végig a Disciples II-ben. Ezek mindegyike hét-hét küldetésből áll. Egy-egy küldetés végigjátszása akár órákig is eltarthat, az esetek nagy részében csak rajtunk áll, mikor hagyjuk abba. Bizonyos szituációkban azonban időre megy a móka, tehát igyekeznünk kell. Aki úgy dönt, hogy végigjátssza mind a négy hadjáratot, annak bizony alaposan fel kell készülnie, mivel ez rendkívül időigényes vállalkozás lesz. Hadjáratok közben lehetőségünk lesz diplomáciával magunk mellé állítani az ellenfeleinket. Szövetséget csak akkor ajánlhatunk fel, ha nem háborúzunk az adott fajjal. Komoly elvárásaink azonban ne legyenek e szövetséget illetően, a gép néhány kör után felrúgja a megállapodást, s orvul hátba támad. A teljes végigjátszás játékstílustól függően akár hatvan tiszta játékórát is felemészthet. A hadjáratok kivégzésével sem kell letörölnünk a Disciples II-t, jó néhány különálló pálya várja a felfedező kedvű játékosokat. Ezek mindegyike külön történettel ellátott, igazi kis gyöngyszem. Érdemes megnézni ezeket. A játék oktatóküldetése is ezek között a scenariók között lett elrejtve, aki kíváncsi rá, itt keresse.

Grafika, zene, gépigény. A beállítások között hiába is keressük a felbontás-váltást. A Disciples II-ben a 800*600-as beállítás az alap, nem lehet változtatni. Ezen kicsit meg is ütköztem a játék elején, de amint megláttam ezt a páratlan grafikát, azonnal eltűnt minden ellenérzésem, s már csak a látványra tudtam koncentrálni. A térkép kivitelezése és az egységek grafikája kifejezetten profi, a Heroes IV-nek bizony még van mit fejlődnie. Külön ki kell emelnem a varázslatok fényhatásait, rendkívüli módon feldobják a hangulatot. Az animátorok ugyan nem vitték túlzásba a munkát, de a célnak éppen megfelel. A küldetések között rövid montázs meséli el az aktuális helyzetet, nekem ez a rész is bejött. Nagyon eltalálták a zenéket és a hanghatásokat is. A témához remekül illeszkedik a kicsit komor, nyomasztó zene, mely végigkísér minket az egész játékon keresztül.

Sajnos mindennek azonban komoly ára van, mivel a gépigény meglehetősen magas. Volt szerencsém kipróbálni a játékot egy viszonylag szerényebb konfiguráción (PII-350, 128 MB RAM), de két küldetés után abba kellett hagynom, mert borzasztóan lelassult. Gondolom, a helyzet csak tovább romlott volna az utolsó pályák környékén, ahol a három ellenfél a rengeteg hősével alaposan leterheli a processzort. A tesztgépen (1,1 GHz Athlon, 256 MB RAM) semmiféle gond nem volt, a Disciples II végig élvezetes maradt. Szerencsére a program minden komolyabb hiba nélkül jelent meg, bár apróbb bugok így is maradtak (a gép főként a fővárosok elfoglalása után viselkedik különösen).

A végeredmény. Aki megvásárolja a Disciples II-t, az egészen biztosan nem fog a játékban csalódni. A Heroes III óta nem volt szerencsém ilyen remek körökre osztott fantasy stratégiával játszani. Nagyon kell azonban vigyázni vele, mert pillanatok alatt elfoghatja az óvatlan játékost a „na csak még egy utolsó kört” érzés. A négy hadjárat végigjátszása remek móka, bár az utolsó közepén kicsit már unalmas volt. Szerencsére a történetben bekövetkezett néhány igen elmés csavar, aminek hatására újra kedvet éreztem a játékhoz. Igaz ugyan, hogy messze nincs benne annyi lehetőség, mint a Heroes sorozatban, de ettől függetlenül remek darab. A műfaj rajongói ne hagyják ki, remekül fognak vele szórakozni. A játék egyelőre még csak az USA-ban került forgalomba, ott a Strategy First forgalmazza. Megszületett azonban a megállapodás a fejlesztők és az Arxel Guild (The Final Cut...) között, mely szerint a Disciples II áprilisban az európai országok többségében (köztük Magyarországon is) megjelenik.

Mocsy
Mocsy@vogel.hu

90%

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII233, 32MB RAM, 200MB HDD

ARÉNA

Disciples: Sacred Lands	88%
Heroes of Might&Magic III.	94%
Age of Wonders	89%

TRAINZ

Fejlesztő: Auran › Kiadó: Strategy First › Web: www.virtualtrainz.com

Veterán vasútmodellezők szerint két aranyszabály létezik a „szakmában". Egy: bármekkora helyen is kezdesz el egy terepasztalt építeni, előbb-utóbb tutira kicsinek fog bizonyulni, legyen az a szobád sarka, a padlás, vagy akár a teljes Nagyalföld. Kettő: Egy terepasztalt soha a búbánatos életben nem fogsz véglegesen befejezni, mindig akad még rajta javítgatni- vagy átalakítanivaló. Egy fanatikus vasútmodellezőkből álló ausztrál csapat úgy gondolta, ők mégiscsak át tudják lépni legalább az első íratlan törvényt, méghozzá azzal, hogy az egész modellezés-mókát számítógépen valósítják meg.

További előnyök is tetézik a virtuális modellezés mellett szóló érveket: olcsóbb, kevesebb fúrás-faragással jár, a villanyszerelésben és barkácsolásban sem igényel különösebb tehetséget, sőt, meg tudja mutatni a modellek világát belülről, a mozdonyunk fülkéjéből is!

Száz vasutat, ezeret! Néhány hónapja a MS Train Simulator bemutatásakor azon siránkoztam, milyen kevés interaktivitás is szorult a játékba: van egy pálya, amelyen furikázunk fel-alá különféle egyszerű feladatokat megoldva. A Trainzben a dolog egyszerre lett ennél bonyolultabb és egyszerűbb is, lévén itt magunk építjük a pályát (jó-jó, volt ilyen a MSTS-ben is, de ott csak mellékesen, a Trainz pedig direkt erre koncentrál), viszont azon már csak a saját gyönyörűségünkre vonatozhatunk körbe-körbe. Nem meglepő, végül is a normál terepasztalon is csak ennyit tudunk tenni a modelljeinkkel.

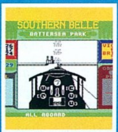
A játék erősen moduláris felépítésű, egyelőre három fő részből áll, de ez a jövőben nagy valószínűséggel még változni fog. A jelenlegi három modul a vasútmodellezés három fő lépését mutatja be: magukkal a modellekkel való foglalkozás, a terepasztal megépítése, és végül annak kipróbálása, a vonatvezetés. Kezdjük a My Collection modullal, amelyik nem különösebben nagy durranás, megnézhetjük a mozdonyainkat és kocsijainkat, mind a kettőből többtucatnyi van, utóbbiban olyan ínyencségekkel, mint a tartály-, vagy hálókocsik. Lehet őket nézegetni, meg forgatni, és kapunk egy tonnányi információt is róluk, amolyan lexikon-jelleggel. A dolog igazi érdekessége, hogy az innen-onnan letöltött, vagy saját magunk gyártotta új járgányokat is ide lehet majd beimportálni – ezt segítendő külön 3D Studio pluginek állnak rendelkezésünkre a CD-n.

Az igazi varázslat a Surveyor modul, ahol a terepasztalunkat építgethetjük. Első látásra nagyon rémisztő, egy „rendes" 3D modellezőprogramhoz hasonló látvány tárul a szemünk elé. Nem kell megijedni, a rendszer igen korrekt, a kezelés dicséretesen egyszerű, a kezelőfelület pedig átlátható és logikus. Pár perc alatt bele lehet jönni, egy-két órányi próbálgatás után pedig már-már mesternek érezhetjük magunkat.

Néhány kattintással tudjuk a terepet változtatni, hegyeket emelni, vizeket teremteni, azt egy ecsetszerű szerszámmal feltextúrázni, aztán erre ráhúzni a sínpárokat váltókkal és egyebekkel, majd élővilágot, növényzetet, tereptárgyakat, épületeket dobálni köré. Szinte véletlenszerű ide-oda klikkelgetéssel is roppant látványos terepet hozhatunk létre, a reális és módszeres építkezéshez viszont már sokkal több kell. Az alapok elsajátítása után még napokig bogarászhatunk apró sallangok, extrák után a modulban, mint a kameranézetek variálása, vagy hidak és alagutak építése.

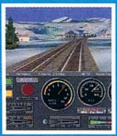
Kicsit olyan a dolog, mint a Photoshop: egy kezdő is öt perc alatt megtalálja a Filter menüt és a Clouds-Twirl-Lensflare variálásával látványos „művészi" képeket tud produkálni, de még egy profi is találhat benne új furfangokat, akár többévnyi használat után is. A Surveyor bőven ad annyi lehetőséget és változatosságot, hogy nekiálljunk lemodellezni a teljes MÁV-hálózatot... és ez nem vicc. Meghökkenve olvastam valamelyik magyar Trainz-fórumon az egyik rajongó beszámolóját arról, hogyan töltött el két és fél órát a Kelenföldi pályaudvaron fényképezéssel, jegyzeteléssel és rajzolással, hogy a lehető legélethűbben tudja majd otthon megépíteni az állomást és környékét...

1985 › SOUTHERN BELLE



Na, ez egy igazi őskövület... ha jobban belegondolok, olvasóink jó része még nem is élt, amikor az igazi kemény legények ezt nyomták Spectrumon meg C64-en. Egyébként London és Brighton között lehetett vele furikázni, a mellékelt kép pedig nem prerenderelt, nem feljavított: ezt az engine tudta!

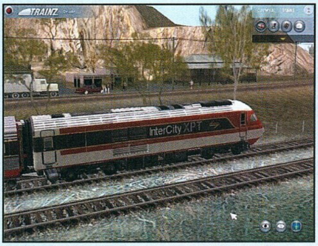
2000 › TRAINMASTER

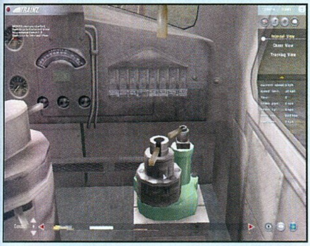


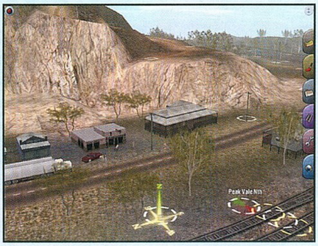
A sorozat kezdeti dátuma ugyan a homályba vész, mindenesetre a szerzők állítása szerint ez az első 3D-s vonatszimulátor. Bár a grafika kicsit sharewareszagú, az igazán sznob vonatrajongók csak ezzel játszanak, állítólag élethűségben mindent üt. Biztos úgy van.

2001 › TRAIN SIMULATOR

A stílus legkönnyebbe emészthető, leglátványosab ebből adódóan legsikeresebb képviselője. Elsősorban a vo nat vezetésére koncentrál, d mivel megjelenése óta csak úg özönlenek hozzá a kiegészítők már lehet benne pályát szerkeszteni, meg mindent mi szem-szájnak ingere.







Elöl ül a masiniszta. Jön a Driver modul, amelyiknek elvileg az egész mókára a koronát kellene feltennie – de nem teszi. Csak vonatozunk körbe-körbe a pályán minden ötlet, cél, kihívás és feladat nélkül. Az irányítási lehetőségeink és az élethűség messze elmarad a MS Train Sim mögött, a Driver különösen a fantasztikusan jó szerkesztő mellett tűnik roppant laposnak. Az öncélú vonatozgatás hamar unalmassá válik, de szerencsére ott van az az élmény, amelyet a saját magunk alkotta terep belülről való megcsodálása ad. A mozdony fülkéjében first person módban tekergethetjük a fejünk, és nézegethetünk ki az ablakon, de külső kamerát is használhatunk. A Driver modul mégsem az igazi, nem kapjuk meg tőle a vonatvezetés örömét, meg kell elégednünk a terepasztalunk nézegetésével.

A látványért a fejlesztők saját készítésű grafikai motorja, a Jet felel, és – ha csak az eredményt nézzük, az erőforrás-igényt nem – ez az engine megdöbbentően jó. Aprólékosan és élethűen kidolgozott modellek, szép textúrák, változatos terep, rengeteg tereptárgy és objektum, épületek, emberek, autók, állat- és növényvilág, amit akarsz. A pályák gyártásához a grafikusok elképesztően széles palettát biztosítottak, de a programozók sem maradtak le mögöttük: változnak a napszakok, az időjárás, és – ha a MS Train Simulatoréhoz nem is fogható, de egész korrekt – fizikai modellezés is került a programba: aki kizárólag a balesetek és a tömegszerencsétlenségek okozásáért játszik szimulátorokkal, ebben az is megkapja a magáét.

A látványnak azonban súlyos ára van: természetesen a már-már perverz gépigény. Bár a Trainz elvileg már bőven átlag alatti vason (PII-400, 128 MB RAM, TNT2) is elindul, ahhoz, hogy mindent a maximumra állítva élvezhessük a grafikát, netán az 1024*768-as felbontás „luxusára" vágyunk, még a szerény fejlesztők szerint is elkél a kétgigás P4 (!), a legalább fél giga RAM, és a GF3. Nem voltam rest kipróbálni azonos felbontásban, nagyjából azonos grafikai opciók mellett ugyanazon a gépen a Trainzt, és a MS Train Simulatort: szó se róla, előbbi szebb volt, de 10-12 fps-t alig bírt kinyögni, amikor utóbbi már bőven 60 felett teljesített... Amikor pedig hasonló sebességig butítottam a megjelenítés részletességét, már a MS vonata volt jóval szebb. A régi slágert tehát kicsit módosítanunk kell, ha a Trainzre akarjuk alkalmazni, valahogy így: „...ha elindul a vonat, a gépem majdnem megszakad..." Lehet persze trükközni, és direkt poligontakarékosan építeni a pályát, ekkor átérezhetjük az igazi pályatervező grafikusok munkájának minden gyönyörűségét. Audio-oldalon nincs sokat mondani: zene egyáltalán nincs, a hangok pedig kimerülnek a mozdony zakatolásában és egy-két időjárás-effektben.

Érezhették a fejlesztők, hogy a játék eme formájában csak az igazán fanatikus vasútmodellezőket fogja kielégíteni, így a moduláris felépítés előnyeit kihasználva még a megjelenés előtt nekiálltak a nagyüzemi kiegészítő-gyártásnak. Az év folyamán tehát további Trainz-modulok érkezése várható, először jön a Dispatcher, amely a váltókezelést valósítja meg, aztán a Yardmaster, amelyben küldetéseket szerkeszthetünk, a Boss, amely a vasút pénzügyi-menedzselgetős aspektusát tárja elénk, továbbá kaptunk már ígéretet kooperatív online játékot és komolyabb vonatvezetési szimulációt megvalósító kiegészítőkre is. Mondjuk, nem lett volna rossz, ha mindez – vagy legalább egy része – már alapban benne van a játékban...

Vonatszerencsétlenség. A Trainz értékelése igen kemény dió, lévén a program eléggé a határmezsgyéjén jár annak a fogalomnak, amelyet „játék" alatt értünk. Nincs benne hagyományos értelemben vett feladat, cél, kihívás, győzelem, de még játékélmény sem (tán nem véletlen, hogy maga a program sem titulálja magát játéknak, inkább a szimulátor kifejezést használja). A játékosok elsöprő többsége számára a Trainz jelenlegi formájában nem több, mint egy öt perc alatt megunható, látványos, ígéretes, de céltalan, homályos valami. A már beígért, de még meg nem jelent modulok nélkül olyan, mintha valami nagyon-nagyon lekorlátozott, a lehetőségeket éppen csak megcsillantó demó lenne. A Trainz jelenleg kizárólag a vasútmodellezés számítógépre való átültetése, semmi több – viszont éppen virtuális jellegénél fogva nem közelíti meg azt az élményt, amelyet az igazi terepasztalok nyújtanak. Ha a beígért új modulok valóban megjönnek, a Trainz túlléphet a „virtuális modellezés" címkén, és igazi számítógépes játék válhat belőle. Én azt mondom, várjuk meg, mi sül ki ebből – mert ahogy most állnak a dolgok, a program csupán félkarú óriás.

Hancu
hancu@beer.com

70%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	24/40
kategórián belül	11/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P300, 64MB RAM, 500MB HDD, D3D

ARÉNA
MS Train Simulator 88%

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Fejlesztő: DarXabre Games **Kiadó:** DarXabre Games **Web:** www.hooligans-thegame.com

Nincs jó játékötleted? Végy egy ezerszer lerágott játékműfajt, csinálj belőle gyenge közepes klónt, és helyezd az egészet valamilyen meghökkentően új, lehetőleg kicsit botrányszagú környezetbe! A játékod nem zavar sok vizet a kiállításokon, nem kíváncsi rá senki? Ossz ingyen sört! Ez a két zseniálisan egyszerű ötlet alapozta meg holland DarXabre fejlesztőcsapat első játékát, a Hooligänst. Az ezerszer lerágott játékműfaj esetünkben a real-time stratégia, az új környezet a futballhuligánok mérsékelten romantikus világa, a sör pedig jófajta Grolsch volt a legutóbbi ECTS-en, de ezt már csak a történelmi hűség kedvéért teszem hozzá...

Az egész tök jópofán kezdődik... A vandálkodás hátteréül szolgáló sztori meglehetősen elmés: nagyjából arról szól, hogy huligánok kísérgetik a csapatukat ide-oda Európában, és mindenfelé találnak valamilyen indokot, hogy jól berúgjanak, és szétzúzzanak mindent és mindenkit, aki a kezük ügyébe esik. Az indokok roppant változatosak: a) győzött a csapat, b) vesztett a csapat, c) csak úgy, mert a srácok unatkoznak. A feladataink sem sokszínűbbek, általában a cél eljutni a stadionig, közben opcionálisan megruházni az ellenfél szurkolóit, a rendőröket, és minél nagyobb kárt tenni a helyszínül szolgáló város ingatlanvagyonában. Van, hogy még stadion, sőt meccs sincs a környéken, csak verekedés. Mindezt 11 pályán keresztül, ami kevésnek tűnhet, de a játék – főleg az ötödik-hatodik pályától kezdve – igencsak kemény, szóval nem várjunk rövid és könynyed sétagaloppot...

A huligánkodás szépen megtervezett RTS játékrendszert takar. Van vagy fél tucat különféle egységtípusunk, mind extra tulajdonságokkal (járművezetés, észrevétlen betörés, molotov-koktél használata, figyelem-elterelés stb.), a program mindenkinél egy rakás tulajdonságot figyel (életerő, fáradtság, részegségi fok, félelem, düh stb.), és az egész tetején egy nagyon szépen átgondolt morálrendszer üldögél (növekszik a morál, ha az embereink nagy csürhében együtt vannak, ha jó vezetőjük van, ha sok sört isznak, ha szétvernek valamit csak a móka kedvéért stb.). Ha jól nyomulunk, a kocsmákban további drukkerek csapódnak hozzánk, akiket nem irányíthatunk, de beszállnak mellettünk a bunyóba. Minden emberünket külön-külön felfegyverezhetjük, itathatunk velük sört a hosszú, és adhatunk nekik drogokat a rövid távú erőnövelés célzatával.

Még a kupiba is beküldhetjük a sérült harcosokat, így lehet őket gyógyítani. A vásárlásokat (fegyver, sör, drog) természetesen pénzből intézzük, amit pedig ártatlan járókelők és boltok kifosztásával szerezhetünk be. A legjobb trükk bemenni a fegyverboltba, elkölteni az összes pénzünket, majd a frissen szerzett fegyverekkel kirabolni, hogy visszajöjjön a lé, és végül szétverni az egészet, hogy valami élvezet is legyen a dologban. Persze a vandálkodásra hamar felfigyelnek a rendőrök, akiket vagy szintén felpofozunk (és akkor kijönnek az igen kemény ellenfelet jelentő rohamrendőr-osztagok), vagy tűrjük, hogy néhány emberünket megbilincselve elvigyék.

A pályák nagyjából azon az elven épülnek fel, hogy van egy feladat, amelyet a rendelkezésünkre álló emberanyaggal nem tudunk megoldani, azonban ha elkezdjük tápolni őket, az mindenképpen azzal jár, hogy magunkra haragítjuk a rendőröket, így marad a túlerő a túloldalon. Tehát trükközni kell, amire elvileg minden lehetőségünk meg is van. Mondom: elvileg...

1997 › GRAND THEFT AUTO

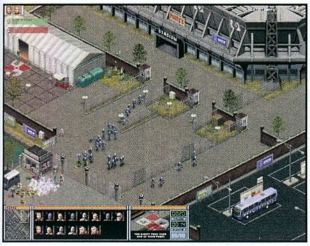
atalmas felzúdulással kísért, de annál sikeresebb játék autótolvajlással, üldözésekkel, lövöldözésekkel, meg minden hasonló földi jóval, szabad, és hihetetlenül szórakoztató játékmenettel. Csak egy kicsit volt szebb, mint az 5 évvel fiatalabb Hooligans...

1997 › POSTAL

Ha az értelmetlen pusztításnak és vérgőzös ámokfutásnak emlékművet állítanának, a Postal lenne az. A Hooligansban bármekkora vandálok legyünk is, Teréz anyának fogunk tűni a Postal főszereplője mellett. Sok helyen betiltották, mégis készül a folytatás...

1997 › CARMAGEDDON

Megint egy játék, amelyikben pusztítás szolgáltatta a fő já tékélményt. Mivel az autós gya logosvadászat bizarr témáj nagyszerű grafikával, fizikai vezetési és sérülés-modelle zéssel volt ellátva, a kissé mor bid játék sok helyen Év Játéka-jelöléseket is kapot



...de aztán valami... Mit sem ér azonban a jól eltalált játékrendszer, ha az elbaltázott irányítással elveszik a lehetőségét, hogy annak lehetőségeit kihasználjuk – márpedig esetünkben ez történt, de nagyon csúnyán. Először is: az egységek reménytelenül picik, kvázi felismerhetetlenek, folyamatosan izegnek-mozognak, és általában egy frissiben széttaposott hangyaboly látszatát keltik, így már a saját embereink kijelölése is külön harc az idegekkel, nem beszélve az ellenségről. Hiába van csomóféle extra tulajdonsággal bíró emberünk, ha értelmesen csak nagy csürhében tudjuk mozgatni a vandáljainkat... Külön nyűg olyan célpontot kijelölni, ahol többféle akciót is végrehajthatunk (mondjuk, egy boltban vásárolhatunk, kirabolhatjuk, vagy egyszerűen szétverhetjük), ilyenkor hosszan kell nyomnunk rajta a jobb gombot, majd a megjelenő ikonokból választani akciót, ez a felesleges túlbonyolítás tovább növeli az amúgy sem kis káoszt. A 2D-s terep miatt, ha valamelyik emberünk besétál egy épület mögé, elvileg végérvényesen kikerül a látómezőnkből (hiszen a pályát nem tudjuk még forgatni sem). Ezt kiküszöbölendő, ha ilyen helyzetbe kerül egyik derék huligánunk, az őt takaró épület áttetszővé válik, és elkezd villogni. Most tessék elképzelni, hogy néz ki egy zegzugos utcákkal tagolt városrész, amikor vagy húsz-huszonöt vandálunk rohangál fel s alá, mint a kerge marha...

...nagyon-nagyon... Ezzel el is érkeztünk az AI problematikus témaköréhez. Erről tömören annyit lehet mondani, hogy majdnem olyan rossz, mint a játék grafikai megvalósítása (amelyről így elöljáróban annyit, hogy többször üldözött a Gameboy-emulátor ölelő karjaiba vizuális felfrissülés végett...). Az egységek útkeresése pocsék, egymásba ütköznek, nem képesek kikerülni a kettő menetrendszerűen ízekre pofoztatik – holott ha egyben maradnak, ahogy a parancsuk szólt, simán leverik az ellenfeleket. A túloldalt is hasonlóan gyengus intelligencia osztogatja az észt: a rendőrök hajlamosak nem észrevenni, hogy az orruk előtt verjük szét a belvárost, de még olyan is előfordult, hogy a rendőrsorfalba beledobtam egy molotov-koktélt, mire a zsaruk fele engedelmesen elfeküdt, a másik fele pedig egyszerűen nem vette észre, mi történt (!), és egykedvűen lóbálta tovább a gumibotját.

...elromlik. A grafikáról már megemlékeztem kósza félmondatokban, sokkal többet nem is akarok mondani róla, csak tessék ránézni a képekre. Aztán meg a naptárra. Ha '96-ot mutatna, még meg is elégedhetnénk a hol aprólékos, hol riasztóan sivár, de mindenképpen nagyon 2D-s és nagyon lapos látvánnyal, a szegényes animációkkal és apró, jellegtelen karakterekkel – de nem annyit mutat... A hang viszont ennek szakasztott ellentéte! Nagyon ütős, rockos háttérzenékre vandálkodhatunk (a We are the champions-paródia különösen ott van a szeren!), a szinkronhangok és embereink beszólásai is jól eltaláltak. Külön felhívnám a figyelmet a pályák közti mozikra, amelyek abszolúte az olcsóság és a „minél kevesebb grafikust kelljen alkalmazni" elvének jegyében születtek. A fejlesztők fogtak egy videokamerát, és leszerződtettek néhány nagyon súlyosan lepusztult arcot... a többit meg el lehet képzelni.

A végeredmény színvonala valahol egy gyenge Fókusz-riportfilm és egy erős Csíz-házimozi között mozog: olyan fantasztikus akciójelenetekkel tarkított, mint az állandó sörivás, többrendbeli vascsőlengetés, a drámai feszültség csúcspontján pedig a tömeges falra vizelés. Ugh...

„Meneküljetek! Meneküljetek...!" Több perces kemény agymunkába került, mire ezt a futballhuligánok által előszeretettel skandált „versikét" kitaláltam ide belcímnek... Nem mondom, több más, focipályák mellett sűrűn hallható rigmus is nagyon szépen passzolna ide amúgy összefoglalásképpen, csak azok nem nagyon tűrik a nyomdafestéket. A kissé bizarr, de alapvetően azért jó alapötletre a fejlesztőknek ugyanis olyan játszhatatlan szemetet sikerült építeniük, amire a menekülés az egyetlen értelmes emberi reakció. Hiába az ötletes és igen korrekt módon kidolgozott játékrendszer, ha játék tökéletesen irányíthatatlan és átláthatatlan. Hiába van remek lehetőségek garmadája a rendszerben, hiába a jól kitalált egységek, átgondolt tulajdonság- és fejlődési szisztéma, a jópofa küldetések, ha a végeredmény ronda és kezelhetetlen, senki nem fogja venni a fáradtságot, hogy a pozitívumokat megtalálja a játékban. A Hooligans ennek ellenére Hollandiában óriási siker (hiába no, a „mi kutyánk kölke"-effektus...), és kellően destruktív jellemek jól elszórakozhatnak vele. Megemlítendő még a multiplayer, amelyben a szokásos Deathmatch és Capture the Flag (ezúttal Hold the Cup néven) mellett vár ránk az ultrasúlyos Drink It! mód, amelyben nemes egyszerűséggel az a célunk, hogy több sört igyunk adott idő alatt, mint az ellen.

Ha nem melengeti meg a szíved a stadionok szétszedésének, rendőrök és más szurkolók megverésének, vagy csak a céltalan törés-zúzásnak a gondolata, kerüld el messzire a Hooligant. Ha igen, tégy vele próbát, még az sem kizárt, hogy tetszeni fog. Bár nem is valószínű.

Hancu
hancu@beer.com

61%

grafika	13/25
zene/hang	13/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	8/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P233, 64MB RAM, 200MB HDD

ARÉNA

Grand Theft Auto	90%
Postal	75%
Carmageddon	91%

SALT LAKE CITY 2002

Fejlesztő: Attention to Detail **Kiadó:** Eidos Interactive **Web:** www.olympicvideogames.com

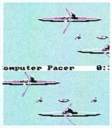
„Szomorú igazság, hogy egy játék színvonalának csak szőrmentén van köze ahhoz, hogy sikeres lesz-e. A fejlesztőcégeknél dolgozó gazdasági szakemberek számára nem az a nagy kérdés, hogy „hogyan készíthetnénk jó játékot", hanem az, hogy „hogyan készíthetnénk eladható játékot", és emiatt termékeikkel elsősorban nem a viszonylag kis létszámú hardcore gamereknek és a médiának akarnak tetszeni."

A fenti néhány gondolatot Stöki két számmal ezelőtti, szokásosnál is jobban elgondolkodtató cikkéből idéztem. A felelevenítésre az adta az okot, hogy sajnos keresve sem találhattam volna jobb példát a fenti gondolatsor igazolására, mint az idei Salt Lake City-i téli olimpiát meglovagoló játékfeldolgozást. Az Eidos két évvel ezelőtt hat esztendőre előre megvásárolta az olimpiák hivatalos játékának elkészítésének, pontosabban kiadásának jogát, és ezzel olyan lóra tett, amelyik biztos befutó. Egy ilyen méretű, világrengető sportesemény szinte senkit sem hagy hidegen – szó szerinti, és átvitt értelemben sem –, a gyönyörű havas tájat nézve pedig kinek ne fordulna meg a fejében, vajon ő hogy produkálna a síléceken. Az Eidos pedig nem hagyja kihasználatlanul az alkalmat, pontosan az olimpiák megkezdésének idején tették elérhetővé a szoftveráruházak polcain legújabb aranytojást tojó tyúkocskájukat, ezzel biztosítva magukat, hogy a felfokozott a Salt Lake City-i hangulatban több játékos, illetve PC-vel egyébként komolyabban nem foglalkozó sportbarát szavaz esélyt a borzasztó kreatívan csak Salt Lake City 2002-nek keresztelt programnak. Ennyi háttér-információból a gyorsabb észjárásúak, illetve azok, akik először mindig a bal alsó sarok százalékszámát olvassák el a cikkből, sejthetik, hogy a játék igen sok kívánnivalót hagy maga után, láthatóan nem hardcore gamereknek, sem szőrösszívű cikkíróknak készült, de azért a kicsit több türelemmel rendelkezők elüthetnek vele pár órát, emellett a program remek elemzésül szolgál annak bemutatására is, hogy hogyan készítsünk gyorsan, elfogadható minőségű, középkategóriás programot.

Külsőségek. A tesztelés időtartamára megpróbáltam kerülni a mostanság népszerű, Quake 3 engine-t végletekig kihasználó játékokat, így némileg elszakadva napjaink grafikai színvonalától kevésbé szigorúan vetettem vigyázó szememet a játék kivitelezésére. Úgy egészében véve szerintem semmi komolyabb baj nincs vele. A több száz megabájtnyi textúra megteszi hatását, a részletesség egész jónak mondható. A pályák kinézete is pofás, a reklámtáblák övezte helyszíneket megpróbálták villanyoszlopokkal, valóban 3D-s, szép zöld fenyőfákkal, hatalmas nézőterekkel és mozgó sífelvonókkal változatossá tenni. Arra is odafigyeltek, hogy mindez életszerűen hasson, fejünk felett szinte állandóan helikopter köröz, a közönség pedig folyamatosan mozgásban van, fényképez, illetve időnként egy-egy felzúdulással kommentálja akciónkat. Maga a táj az, ami szépségével tényleg meglepett: a hó egész valóságosan szállingózik, maga a terep pedig kellően dimbes-dombos, nem túl egyhangú, néhány helyen jó előre belátható, az érintendő zászlók pedig esetenként szinte a semmiből bukkannak elő.

A karakterek kidolgozása is megüti azt a bizonyos középkategóriás szintet, igaz, mindössze csak hat versenyző közül választhatunk. Valóságos sportolók lemodellezése ugyebár túl költséges lett volna, és túl sok idővel járt volna, nem is beszélve a nevek használatáért fizetendő esetleges díjakért. Cserébe bármilyen nevet bepötyöghetünk virtuális sportolónknak, és kiválaszthatjuk a hat fazon közül a nekünk legszimpatikusabbat. Patriotikus érzelmeinket sajnos ez alkalommal nem elégíthetjük ki, a mindössze tizenhat választható nemzetiség között nem szerepelnek a magyarok, pedig a FIFA és az NBA programokkal ellentétben a készítőknek nem kellett volna teljes magyar csapatot lemodellezniük, csupán egy piros-fehér-zöld sapkát Hun

1984 SUMMER GAMES



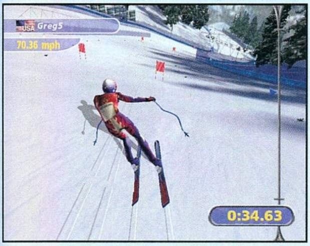
Ritkán említünk meg ennyire régi programot – maga a cikkíró is csupán egy évvel idősebb a játéknál –, de az Epyx anno Commodore 64-re és Apple II-re megjelent, olimpiai feldolgozását sokan máig a leghangulatosabb sportprogramnak tartják.

1986 WINTER GAMES

Az előző játék szintén nagy sikerű, borzasztó hangulatos párja. Megjegyzem, a több mint tizenöt éves program több lehetőséget tartalmazott, mint az Eidos mostani feldolgozása...

2000 SYDNEY 2000

A két évvel ezelőtti nyári őrül tet meglovagló program hoz az ilyen feldolgozásoktól elvá ható közepes minőséget, enne megfelelően nem hiszem, hog az Eidos e próbálkozása bárk ben mélyebb nyomot hagyott.



felirattal ellátniuk... Na mindegy. A programozók becsületére legyen mondva, hogy mind a hat sportoló egész jól kidolgozott, a jól bevált motion capture technikának köszönhetően pedig szinte tökéletesen élethűen mozognak – kivéve a rajt eleji inkább nem mondom meg, mihez hasonlítható csípőhintázásukat. :P A futam után amint megállnak, leveszik síszemüvegüket, és az eredményjelző táblát kezdik kémlelni nyerés és vesztés esetén is a megfelelő érzelmekkel – örömteli ugrálás, földcsapkodás – értékelve eredményüket. Igaz, nincs igazi mimikájuk, de néhány érzelem kifejezésére képesek úgy, hogy a program cserélgeti a nyakon az előre rendelt fejeket.

Versenyszámok. A valóságos olimpia tizenöt sportjának hetvennyolc versenyszámából összesen hat kapott helyet a programban, ezek: óriás-műlesiklás (belépés csak 10 méteres magasság felett), alpesi szlalom, snowboard, síugrás, síakrobatika és páros bob. Megjegyzem, ez a választék erős visszaesést jelent a 2000-es sidney-i olimpiát feldolgozó játékhoz képest, amelyben tizenkét számban tehettük próbára magunkat, ráadásul az ott megismert gyakorlómódok és edzési lehetőségek is kimaradtak a mostani programból!!! Ha az ötven kilométeres sífutás nem is lett volna valami izgalmas lehetőség, azért a gyorskorcsolyázást, vagy a sílövészetet nagyon szívesen kipróbáltam volna.

Az első és legjobban sikerült szám a műlesiklás; ez a program legélvezetesebb része, a jó sebességérzéshez szépen kidolgozott pálya társul, egész bele lehet feledkezni a zászlók közti száguldozásba. Amennyiben egy ellenőrzőzászlót is kihagyunk – akárcsak a valóságban –, próbálkozásunk érvénytelen, és kezdhetjük elölről a pályát; nem így a második sport, az alpesi szlalom esetében. Ez nagyon hasonlít a műlesikláshoz – ezt is két síléccel a lábon űzik –, de itt ugyebár jóval gyakrabban vannak a piros és kék zászlópárocskák, és ezek közt ellavírozva kell minél gyorsabban leérnünk a hegyről. Itt azonban, ha véletlenül kihagyunk egy ellenőrzőpontot, a játék nem ér véget, hanem a gép automatikusan visszarángat, visszadob minket a kihagyott kapu elé. Ez nagyon illúzióromboló, bár érthető húzás a készítők részéről: nem szeretnék a tíz éves Pistike kedvét sem elvenni már az első percben azzal, hogy húszadszorra sem sikerült eljutnia még a pálya negyedéig sem – bár nem tudom, mibe tellett volna a beállítások közé egy ezt kikapcsoló opciót tenni. Annál érdekesebb a dolog, hogy a harmadik, ehhez nagyon hasonló versenyszámban, a snowboardozásban – szintén zászlókerülgetés, csak itt nem síléc van a lábunk alatt – hiányzik ez a „visszadobó" segítség, pedig ez jóval nehezebb az előző kettő versenyszámnál köszönhetően a nagyon furcsa, szokatlan irányításnak.

A másik három sportág sajnos már korántsem jelent akkora élvezetet, mint az eddig bemutatottak. A síakrobatikában miután kiválasztottuk, milyen ugrást kívánunk végrehajtani, az NBA-hez hasonlóan egy nehézségtől függően gyorsan mozgó „labdát" kell lehetőleg pont középen megállítanunk, majd ezután a gyakorlat sikeressége attól függ, megfelelő ütemben tudjuk-e lenyomni a képernyő alján megjelenő vékony sorban futó kért kurzorbillentyűket. Síugrás során még ennyi dolgunk sincs, jó időzítéssel kell nyomnunk az akciógombokat elrugaszkodáskor és leérkezéskor, repülésünk közben pedig kormányozhatjuk magunkat. A páros bobban a játék elején billentyűzetünk veszett csapkodásával érhetünk el megfelelő kezdősebességet, majd meg kell próbálnunk olyan szélesen vennünk a kanyarokat, hogy még éppen ne boruljunk fel. Az irányítás mind a hat sport esetén roppant egyszerű, valamennyinél a négy kurzorbillentyűt és két akciógombot használhatjuk elrugaszkodáshoz, faroláshoz és egyéb momentumokhoz. Elvileg egy gép előtt ülve akár négy játékos is szapulhatja egymást, ha már lusták voltak mesterséges intelligenciát írni. A gép elleni versenyzés a snowboardot kivéve abból áll, hogy megkapjuk a számítógép által irányított versenyzők időeredményeit. Az, hogy ők hogy hogyan is érték azt el, sajnos rejtély marad számunkra. Még ez az igen korlátozott multiplayer lehetőség is értékelendő egy ilyen jellegű középkategóriás játékban. Az MI fentebb leírt hiánya rányomja bélyegét a versenymódok változatosságára is, a klasszikusnak mondható Olympic mód mindössze időeredmények legyőzéséből áll, a szabad versenyzéstől szinte csak annyiban különbözik, hogy itt nem mi állíthatjuk be a pályaviszonyokat, és verseny után végig kell néznünk a legkülönbözőbb eredménytáblákat. A fejlesztők a Tournament módban sem erőltették meg magukat, ebben a játékteremszerű változatban három életet kapunk, és ezekkel gazdálkodva kell végigverekednünk magunkat a sportágakon úgy, hogy mindig elsők legyünk. Ha lecsúszunk a dobogó legfelső fokáról, vagy bukunk, egy életért cserébe újra kezdhetjük az adott pályát. Roppant kreatív. Az mindenesetre elviselhetőbbé teszi ezeket a módokat is, hogy kommentátornak nem harmadosztályú színészeket szerződtettek, hanem profi, talán valóságban is közvetítő riporterek közvetítik az eseményeket, igaz, szókincsük pár óra után igen unalmassá válik. A profi zene azonban ezután is lekötheti figyelmünket, igen jó, igaz, általam teljesen ismeretlen rockzenekarok felelősek az aláfestő, jórészt pattogós ritmusokért.

Végső szó. Az Eidos eme próbálkozása is erős fenntartásokkal kezelendő. Akiknek csak heti pár órájuk van játszani, azok semmiképpen se ezzel a játékkal üssék el az idejüket. Azok viszont, akik megpróbálkoznak a programmal, ne rémüljenek el a hihetetlenül primitív, tíz évvel ezelőtti színvonalat idéző menürendszertől, mert emögött – tekintetbe véve főleg a műlesiklás opciót – olyan játékot találunk, amelyik pár órára minden sportbarát számára szórakoztató lehet.

Greg5
greg5@freemail.hu

68%

grafika	17/25
zene/hang	11/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

PII400, 128MB RAM, 700MB HDD, D3D

ARÉNA

Sydney 2000	70%
Fifa 2002	85%
NHL 2002	90%

DARKENED SKYE

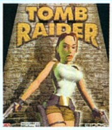
Fejlesztő: Boston Animation **Kiadó:** Simon&Chuster **Web:** www.bostonanimation.com

Lassan a számítógépes játékok is olyan potenciális reklámhordozóvá válnak, mint a mostanság készült „szórakoztató" magyar filmek. A jelenség nem új keletű (hogy mást ne említsek, már C64-re is létezett egy bizonyos 7Up Spots című játék, amely az ismert üdítőitalt népszerűsítette), ám csak az utóbbi években vált igazán tömegméretűvé. Példának okért, a hirdetők most már szabályszerűen megveszik a sportprogramok és versenyszimulátorok pályáin levő reklámfelületeket, éppen úgy, mint a valós életben. Egyes cégek pedig kifejezetten a termékükre szabatnak egy-egy játékot egyedüli szponzorként támogatva a programot. Ez utóbbi receptet a dán Lego vállalat nagy előszeretettel alkalmazza – e tevékenységéből született többek között a Lego Racer és a Lego Rock Raiders –, és úgy tűnik, hogy az elsősorban édességeiről (Milky Way, Mars, Snickers) és állateledeleiről (Pedigree Pal, Whiskas) ismert Mars Inc. is lát fantáziát a megrendelésre készülő reklámjátékokban, hiszen már a harmadik programot készíttették el a Boston Animationsszel. Az előző kettő – a PC-s The Lost Formulas és a PSX-es Shell Shocked – az M&M's csokigolyók viszontagságos életét mutatta be, a most megjelent Darkened Skye pedig a Skittles cukorka (nálunk nem lehet kapni, de ugyanolyan színes bogyó, mint az M&M's) nevét teszi ismertebbé.

Színséges idők. A termék ezúttal jobban háttérben marad, mint a hasonló jellegű programokban (és ez dicséretes önuralomra vall a szponzorok részéről), ugyanis a Darkened Skye főszereplője nem egy böhöm nagy csokigolyó, hanem egy formás kamaszlány, Skye. A hölgy Lynlora fantasy-vidékén éli a juhászok álmos mindennapjait, és jobb szórakozás híján reggel-este azt varázsamulettet nézegeti, amelyet édesanyja adott neki, mielőtt retúrjegy nélkül ismeretlen (túl)világra távozott volna. Aztán egy verőfényes délután örökre megváltozik Skye élete. Amikor ugyanis egyik elcsatangolt állatkáját próbálja meg visszaterelgetni a többihez, csillogó, narancssárga bogyót talál – naná, hogy egy Skittle-t. Skye felveszi a mütyürt, mire a pásztorbotja hirtelen fegyverré válik (nyugi, nem ez az egyetlen zavaros momentum a történetben), és ez valamiért arra ösztönzi a lányt, hogy nekivágjon a nagyvilágnak, és leépítse a gonosz arcát. Merthogy természetesen negatív főhős is akad: Lord Necroth, aki a minden szépet és jót megtestesítő szivárványt a színekkel együtt mágikus kulcstartójába, a Sötét Prizmába zárná, a sok Skittle-t államosítaná, Skye-t és egész pereputtyát (elsősorban a Szivárvány Őrizői nevű illegitim partizánszervezetet, melynek Skye anyja is tagja volt) pedig száműzné a Kossuth térre, választási kampányt hallgatni. Na tessék, végül megint ide jutottunk: sablonos „Jó a Rossz ellen"-sztori, immár milliomodszorra, nélkülözve minden eredetiséget és kissé debilre véve a figurát. Skye 5 világ 30 helyszínén fogja keresni a Szivárvány Prizma darabjait (az egyetlen fegyver, amely szembeszállhat sötét tesója erejével), ha megtalálja, taps, függöny, uninstall. A készítők azért valamennyire megpróbálták feljavítani a harmatgyenge történetet – amelyet egyébként egy fantasy hangulatú Skittles-tévéreklám és annak szlogenje („ízleld meg a szivárványt") inspirált –, és néhány mellékszállal gondoskodtak arról, hogy a cselekmény egy picit gazdagabb legyen. Kiderül például, hogy ki Skye apja, mire jó a kedves mama amulettje, és igen, lesz szerelmi szál is.

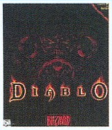
Minek nevezzelek? Most jönne az, hogy megmondom, mégis milyen játékkal van dolgunk, ám a Darkened Skye a manapság oly divatos műfajkeverés jegyében született, ezért pontos definíciót nem tudok adni. Lehetne például kalandjáték, hiszen a legtöbb feladat a klasszikus receptre épül: „hozd ide A tárgyat, és kapsz helyette B tárgyat, amelyet a pálya túlsó végén C tárgyra cserélhetsz". Emellett a programban rengeteg párbeszéd hangzik el (sajnos egyiket sem tudjuk irányítani), többek között a kis démonka, Draak közreműködésével, aki állandó kísérőnk a játékban. Viszont ugyanígy lehetne ügyességi játék is, mert elképesztő mennyiségű platformon ugrálós rész kese-

1996 TOMB RAIDER



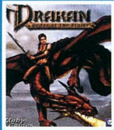
Lara Croft nevét mára talán csak a tibeti kolostorokban nem ismerik. Lassan hat éve már, hogy először küldhettük a szexi régésznőt holmi antik vacakok nyomába. Gondolom, a program forradalmiságát nem nagyon kell ecsetelni: külső nézet és teljes szabadságfokú 3D-világ.

1996 DIABLO



Blizzard = Ötlet + Minőség. Ezt a játékosok már 1996-ra is megtanulhatták, a Diablóval azonban sokadszorra is bebizonyították a képlet helyességét. Az addiktív játék, a hangulatos, pályák, az online játéklehetőség és a profi kivitelezés mindenkit magával ragadott.

1999 DRAKAN: ORDER OF FLAM



Az eddigi legsikerültebb fanta sy Tomb Raider-klón hasonlóa szimpatikus adottságokkal re delkező főszereplőnővel. Csu pán irányításában maradt e Lara kisasszony első kalandj tól, de igényes kulcsínének é hangulatának köszönhetően mindenhol megkapta maga nyolcvansok százalékát.

ríti meg életünket. Első ránézésre azonban mindenképpen Tomb Raider-klónnak tűnik, elvégre a program külső nézetes 3D, és a kamerát Skye mögött, vállmagasságban rögzítették. Mondhatnám azt is, hogy egyfajta tini-Diablóval van dolgunk, mert a játékmenet egy része erősen hajaz a Blizzard ördögűzésére, de még jobban arra emlékeztetne, ha legalább öt deka RPG-elem lenne a programban. Bíró úr, az esküdtszék meghozta döntését: a Darkened Skye kalandelemekkel tűzdelt, ügyességi TPS.

Sivárvány. Bármilyen műfajba is soroljuk a Darkened Skye-t, rögtön megállapíthatjuk, hogy a program konzolosan egyszerű, már-már ingerlően primitív. A készítők ugyanis nagyon visszafogtak minden lényegi játékelemet. Az RPG-összetevők hiányát már említettem (legalább karakterfejlődést illene tenni egy fantasy programba), de az olyan alapfunkciókkal sem lehetünk elégedettek, mint Skye mozgása. A főhős ugyanis hihetetlen mutatványokra képes: szalad, ugrik, varázsol, két ütésfajtával verekszik... és ennyi. Semmi gurulás, kúszás, felkapaszkodás, többféle harci trükk (urambocsá' különböző fegyverekkel, mert a botot már a második pályánál megunjuk), esetleg kombórendszer; arról nem is beszélve, hogy aki nem tud úszni, az ne akarja megmenteni a világot, hanem patázzon el a Komjádiba, és gyakoroljon a gyerekmedencében. A szegényes mozgástér természetesen a játékmenetet is nagyon leegyszerűsíti: a pályán található kihívások vagy hosszas ugrálásra kényszerítik a játékost, vagy harcokban a jobb egérgomb heves nyomogatására (azt a készítők azért megoldották, hogy az ütés mindig arra lendül, amerre az egeret rántjuk). Némi színt visz az egészbe a mágiarendszer, ám ezt sem bonyolították túl: a varázslatokat automatikusan kapjuk minden pálya elején; ahhoz, hogy használni tudjunk egyet, hozzá kell rendelnünk a megfelelő színű Skittle-öket (már ha a birtokunkban vannak ezek), és onnantól kezdve a bal egérgombbal mannafogyásig varázsolhatunk. A kevés számú (15 darab) varázslat egyébként meglepően jól sikerült, egyik-másik (különösen a legelső, amellyel átláthatunk az illúziókon) néhol nélkülözhetetlen lesz a továbbjutáshoz. Hasonlóan kellemes a „talált tárgyak osztálya", például a nagyon jól használható rúnabomba nélkül egyik-másik főellenséget gyakorlatilag lehetetlen lesz legyőzni – több hasonló ötlet is elkelt volna a tárgylistában. Negatívumokat azonban továbbra is, technikai oldalon is találunk.

Engine pectoris. A motort akár dicsérni is lehetne, ha a készítők minden helyszínt olyan ügyesen oldottak volna meg, mint az Ogmire világon található vízi romokat. Azonban inkább a másik véglet dominál, vagyis a gyatra pályatervezés, ami így az engine hiányosságairól is lerántja a leplet. Röhej, de egy 3D-világban legtöbbször 2D-s alaprajzú labirintusokban és terepeken fogunk rohangálni – utoljára a Doom esetében érezhettünk ilyen „háromdimenziós" feelinget. A motor ugyanis nem bírja a nagy poligonszámú és bonyolult elhelyezésű objektumokat (ez leginkább a viccnek is rossz erdőkön látszik), úgyhogy hiába a változatos látványvilág – mocsártól kezdve égi városon át pokolbéli városokig minden helyszínen megfordulhatunk –, állandó hiányérzet gyötri a játékost (többek között a nem létező térképfunkció miatt, ami igencsak elkelne a bonyolultabb útvesztőkben). Hasonló a helyzet a ránk törő rosszarcúakkal: azon kívül, hogy a fejlesztők nem szakadtak meg a szörnypark létrehozásakor (ugyanaz a szárnyas lény jön a hatodik pályán, mint a másodikon), sikerült egységes, „meglát, oszt' támad"-típusú AI-t adni mindegyiknek, ennek köszönhetően a későbbiekben nem ügyesebb, hanem nagyobb létszámú ellenséges csapatok állítják „kihívás" elé a játékost. Végül, a Tomb Raider-klónokból ismerős poligon-bugok itt is képviseltetik magukat: néha az engine egy-egy poligonhatárt rosszul értelmez, ennek köszönhetően hipp-hopp beeshetünk a pálya alá, vagy bekerülhetünk valamelyik objektum (mondjuk egy falrészlet) belsejébe.

Elviccelt játék. Ha megbarátkozunk az eddig említett szarvashibákkal, akár jó játéknak is nevezhetjük a Darkened Skye-t. A grafika ugyanis néhány szögletesebb tereptől és csúnyább textúrától eltekintve kifejezetten szép, a néhol már-már rajzfilmekre emlékeztető színvilág pedig illik a sztorihoz. A pályánként különböző zene és a hangok messze a program legjobban sikerült részei, az igazi hangulatot mégis a játékot átható humor adja. Draak és Skye megállás nélkül ugratja egymást és a többi szereplőt, a – többnyire verbális – poénok olyan mennyiségben és minőségben szerepelnek a játékban, hogy az már-már az Anachronoxot idézi (Draak például egy ízben „minden nyelvet beszélő protokoll démon"-nak nevezi magát, ami egyértelműen Star Wars-utalás, és ilyen szintű viccelődést utoljára Tom Hall kultjátéka engedett meg magának). Dicséretet érdemel még az az igyekezet, amellyel a készítők a szokatlan hangulatú világ kidolgozásán munkálkodtak: nem érték be orkokkal és trollokkal, új fajokat teremtettek saját kultúrával és nyelvvel, ezért a játék egyik legnagyobb élvezete az új NPC-k „felfedezése".

Kár, hogy mindezt alaposan elrontották a játékmenettel. A kaland-beütésű feladatok túl könnyűek, ugyanakkor a későbbi ugrálós ügyességi részek (különösen azokon a helyszíneken, ahol egyidejűleg ellenfelek is támadnak ránk) eszméletlenül nehezek, ezért egyre sűrűben fogjuk nyomkodni az F4-et, amely örvendetesen gyors állástöltést eredményez. Kis hazánkban a feliratozás hiánya is gondot okozhat (bár Skye naplójában elolvashatjuk a fontosabb infókat), mert legalább középfokú nyelvtudás szükségeltetik a szóviccek megértéséhez.

A Darkened Skye megosztotta a kritikusokat: sokan azt mondják, hogy nagyon szórakoztató játék, ha az ember megtanul együtt élni a hibáival (az egyik netes lapon még 90%-os értékelést is láttam), mások egy botrányosan rossz és leegyszerűsített konzol-utánérzést látnak benne (e táborban 53% volt a negatív rekord). Szerintem az igazság valahol a kettő között van: hiába a szép grafika és zene, ha a játékmenet vért, verítéket és könnyeket ígér. Igaz, ez utóbbit a féktelen nevetés miatt produkálhatjuk – kár, hogy egy jó poénra fél marék kitépett hajszál jut.

Stöki
stoki@vogel.hu

79%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

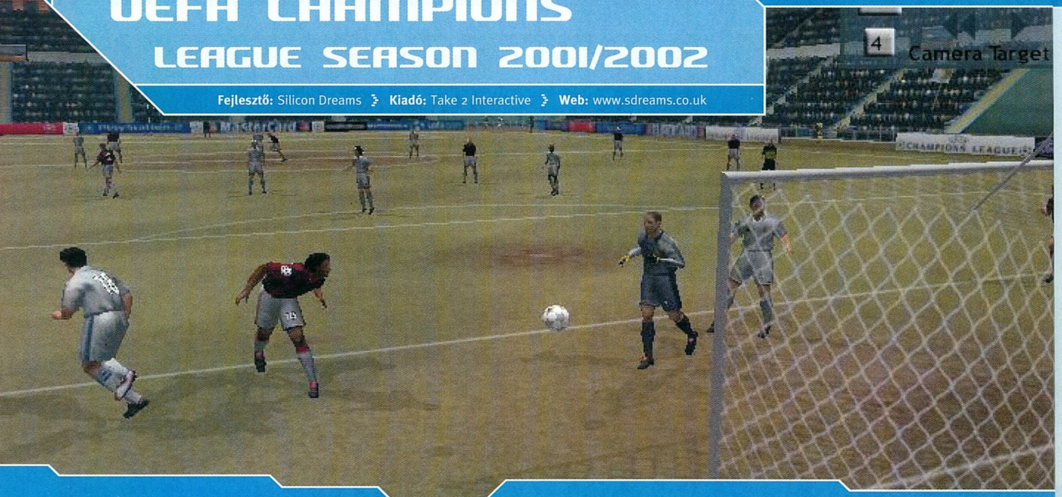
MINIMUM GÉPIGÉNY
PII350, 64MB RAM, 530MB HDD, D3D

ARÉNA

Diablo	92%
Drakan: Order of the Flame	87%
Tomb Raider	94%

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001/2002

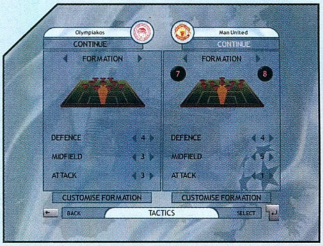
Fejlesztő: Silicon Dreams **Kiadó:** Take 2 Interactive **Web:** www.sdreams.co.uk



Klón iz bjútiful. Mint az az UEFA Champions League Season 2001/2002 címéből is kitűnik, a kiadó Take 2-nak sikerült megszereznie a játékhoz a hivatalos UEFA licencet, ezzel letudta a maga részét a FIFA 2002 elleni harcban.
Mert hiszen, valljuk be töredelmesen, legyen bár számtalan hibája, az EA Sports legendás sorozata egyértelműen „az" etalon a PC-s fociszimulátorok mezőnyében, e sorozat éppen aktuális darabja az, amelyet a riválisok igyekeznek túlszárnyalni.
Valójában persze tartok tőle, hogy egyáltalán nem a FIFA túlszárnyalása volt a cél, lévén hogy szerény véleményem szerint ez esetben kifejezetten PS2 konverzióval állunk szemben, amelyet csak azért dobtak ki a számítógépes piacra is, mert az egész nem került túl sok szellemi és anyagi erőfeszítésbe.

Ugyanakkor borzasztóan kíváncsi vagyok rá, mikor jut már valamelyik fejlesztőcsapatnak eszébe kamaszkorunk briliáns Sensible Soccere, és mikor ismerik fel végre, hogy a játékok zsenialitása nem a „hájperrielisztik" grafikában, hanem a játékélményben rejlik. A Sensi sikere a sodró játékmenetben és a zseniális passzrendszerben rejlett, és sokáig éppen ez a két faktor volt az, ami hiányzott a PC-s fociszimulátorokból szőröstül-bőröstül, fifástul... Ámbár már késő feltalálni a spanyolviaszt, ugyanis az EA a FIFA 2002 passzrendszerével a lehetőségekhez képest alighanem a legnagyobb mértékben megközelítette a legendás elődöt, és a riválisoknak nem is igen maradt más fegyverük, mint a koppintás.
Úgy tűnik, az UEFA Champions League fejlesztőcsapata sem az a kifejezetten ördöngös innovátor-brigád...

Van Basten vs. Kuffour, a szőke. Itt aztán kérem tisztelettel minden abszolút hivatalos: az UEFA logó, a Bajnokok Ligája intro (azt hiszem, ez a játék egyik legjobb része, amikor megláttam/hallottam már automatikusan nyúltam a sörnyitó felé...), a csapatok, a játékosok, a mászszőrnő... Némileg meglepő, hogy a telepítő írd és mondd usque 3 MB-ot helyez fel Vincs Eszterünkre, „cserébe" viszont a játék vérlázítóan sokat töltöget.
A puritán menü meglepően változatos futballeseményekben való részvételre ad lehetőséget. Kevésbé izgalmas, ámde feltétlenül esemény a „gyakorlómeccs" (Practice), amelyben megismerkedhetünk a játék kezelésével, gyakorolhatjuk a pontrúgásokat, és beállíthatjuk a nekünk szimpatikus taktikát.
Töredelmesen beismerem, hogy a Quick Start és a Friendly opciók között én nem vettem észre semmiféle különbséget, mindenesetre mindkét pont Woody Allen és Horáciusz nyomdokain halad, hogyaszongya „Csak semmi cicó, bele a médiász résébe..."
Az UEFA Champions League kiválasztásával lejátszhatjuk az idei Bajnokok Ligája csoportmérkőzéseit.
A Tournaments menüpont kínálja a legváltozatosabb és egyben legérdekesebb lehetőségeket köszönhetően annak, hogy a hivatalos licenc révén a Silicon Dreams életre kelti a közel- és régmúlt idők BEK-győztes csapatait. Istenem, még a könnyem is kicsordult, amikor gyermekkorom nagy bálványa, Marco Van Basten – az én hathatós közreműködésem eredményeképp – három sistergős gólt vágott a golyófejű gall, Barthez hálójába.
Van itt kérem minden, mi szem s szájnak ingere: Knockout Cup az idei BL-csoportküzdelmek 32 európai élcsapatával; Face-off torna az elmúlt évtizedek 14 leghíresebb (?) kupagyőztesével; Mini kupa és bajnokság az egyes évtizedek európai bajnokcsapataival.
A futballrajongók nirvánája a Multi-stage menüpont All-time UEFA Champions League felirata alatt rejlik: ebben a bajnokságban az elmúlt 32 esztendő BEK-et nyerő hőseai feszülnek egymásnak.
A Nations Challenge-ben az egy nemzetbe tartozó bajnokok küzdenek meg egymással életre-halálra,



de főleg győztes gólra, hogy aztán a csoportelsők belefeledkezhessenek egy jó kis internacionális adok-kapokba.

Én személy szerint nagyon hiányolom a Karrier-mód lehetőségét, amely éppen a licenc adta megkötöttségek áldozata... Ja kérem, ha itten Bajnokok Ligája van, akkor nincs hely pórias kis helyi bajnokságok lebonyolítására...

Van aztán a főmenüben még egy sokatmondó „Options" fejezet, amely mindenféle audiovizuális berhelésre ad módot a türelmes játékosoknak. Ugyancsak itt állíthatjuk be a játék nehézségi szintjét („láma", „az anyját...", „elmész te a..." fokozatokkal), sebességét (50-150, ajánlom a számtani középértéket, mivel ez alatt a meccs folyamatos "instant replay"-ben zajlik, fölötte pedig egy hangyafarm dolgos hétköznapjait csodálhatjuk meg a monitoron, amíg be nem törjük...).

Kedves dolgokat tudunk művelni még a Custom opció segítségével, nekem például röpke fél perc alatt sikerült az olasz nők nagy kedvencét, a szép Alex Del Pierót, átgyúrni köpcös, kopaszodó bölléré...

Mezőnyjáték... Ennyi dresszing után jöjjön hát a hús, amely már sajnos egy kissé rágósra sikeredett. Barátságos mérkőzések előtt még beállíthatjuk az összecsapásnak helyt adó stadiont, a kezdési időpontot (nappal, este, villanyfényes meccs), az időjárási körülményeket (hőség, eső, hó, köd, lávafolyam stb.). Természetesen minden derbi előtt megadhatjuk a nyerő taktikát, valamint kényünk-kedvünk szerint pakolhatjuk a spílereket a csapatból ki és be.

Ugyanitt találkozhatunk egy meglepően eredeti, ámde csekély gyakorlati előnnyel járó opcióval, az „automata menedzser" nevet viselő pályaedzőnkkel, akire rábízhatjuk a cserék lebonyolítását. Persze erősen kétlem, hogy a buta AI meglátásai túl gyakran esnének egybe a mi elképzeléseinkkel, de legalább ezt még nem láttuk a FIFA-ban...

„Nyomjuk mán spori", szólt a balbekk egy kiadós köpettel megtámogatván mondandóját. Hát nyomjuk...

A grafika és az animációk megállják a helyüket, a nézők megjelenítése viszont meglehetősen gyermeteg. Egy mocorgó massza attól ugyanis még nem tűnik őrjöngő B-középnek, hogy néhány helyen kiemelkedik belőle egy lobogó zászló... A játékosok felett megjelenő számok, illetve a rögzített játékhelyzetek esetén megjelenő nyilak kinézete ugyancsak mókás, tíz évvel ezelőtt talán még nevettem is volna rajta.

Mint mondtam, a mozgások egészen szépek, viszont úgy tűnik, hogy a fejlesztőknek nem volt idejük néhány fontos fázis elkészítésére, így fordulhat elő azután, hogy a kapus kizárólag helyből vetődik, valamint a játékosok bármit csinálnak – szabálytalankodnak, gólt lőnek, gólt kapnak – rögtön a térdüknek támasztják a kezüket, és felveszik azt a pózt, amelyiket magyar „sztárjaink" szoktak felvenni egy-egy nemzetközi meccs ötödik perce után.

Az időjárás hatása gyakorlatilag elhanyagolható; ha esik a hó, akkor azért elvárnám, hogy a meccs végére be is lepje a pályát, az eső pedig transzformálja át a kulturált golyókergetést jópofa iszapbirkózásba (Al Bundy rulez).

A zene és a hangok átlagosak, a kommentátor szövegében viszont feltűnő, hogy a helyi Knézy Jenőnek ezúttal a helyi Aigner Szilárd „szakért", ő ugyanis szinte kizárólag olyan elmés megállapításokkal operál, mint „szerencsére ragyogó időnk van" vagy „az eső nem esik, és úgy tűnik, nem is fog".

A kezelés egyszerű, gyakorlatilag megegyezik a FIFA-éval, ugyanez mondható el a mozgások menynyiségéről és milyenségéről is. Nem akarom itt részletezni, miket lehet alkotni a játékban, gyakorlatilag ugyanazok az akciók szerepelnek, mint az összes hasonszőrű társában.

Nagyon nem komáltam ugyanakkor a pontrúgások esetén alkalmazott extra „irányító sávot", amely nem tudom mire is hivatott tulajdonképpen, mindenesetre a gyepen nyíllal kijelölt irány mellett itt egy diagrammon sebesen le/fel mozgó vonallal újabb direktívát (?) adhatunk a lövésnek, miután az erejét már előzetesen meghatároztuk.

A FIFA-hoz hasonlóan itt is 3 alap-kamerabeállítás van, amelyeket aztán saját ízlésünknek megfelelőre alakíthatunk (zoom/pálya megdöntése). Sajnos a nekem leginkább megfelelő kameraállásban (madártávlat) a játék szörnyen lelassul, a játékosok mozgása pedig körülbelül annyira lesz sima, mint Eddie, a Sas légmunkája anno dacumál. Ha viszont nem látom a pályán, hogy a srácok hol helyezkednek, akkor fuccs a tervszerű játéknak, és fuccs az én élvezetemnek is...

Bájos színfolt még, hogy kapusunk a 25 méterről leadott fejeseket is hatalmas robinzonáddal öklözi, általában a gólra éhes középcsatár elé, valamint Drákón sporttárs tevékenykedése a pázsiton, aki gyakorlatilag mindennemű szabálytalanságot valamilyen színű lappal honorál...

Nem tudom, de valahogy az egész játékról lerí, hogy konzolra lett tervezve. Hiába hasonlít szinte minden ízében a FIFA-ra, valahogy hiányzik belőle a realitás érzete, ami a nagy elődben kétségtelenül jelen van, és ami például számomra nélkülözhetetlen feltétele annak, hogy belemerüljek egy futballszimulátorba. A játékosok kicsit súlytalanok, a kameranézeteket a közeli akciókra hegyezték ki, a taktikai rész elhanyagolható. Az UEFA Champions League komoly rajongótáborra tehet szert az árkádok alatt, a PC-k végtelen zöld mezején viszont nem rúghat komolyan labdába...

Hármas sípszó. Hát hogyan is konkludáljam a konkludálnivalót? Az UEFA Champions League Season 2001/2002 átlagos FIFA-klón, amelyik sokkal jobb is lehetne, ha ez a cél a kiadót és a fejlesztőt valamilyen szinten motiválta volna. Mivel azonban ők a számítógépes átiratot valószínűleg csak a PS2 verzió némi többlet-zöldhasúval kecsegtető melléktermékének szánták, gyanítom, hamar el is fog tűnni a tucatjátékok feneketlen süllyesztőjében.

Ennek ellenére, ha már nagyon fáj a zápfogatok egy kis arcade csontzenére, és nem „bántsa" a füleket a FIFA-val való nyilvánvaló (külső) hasonlóság, valamint még nem gyűrtétek össze a lapot a sok gyalázatos képzavar miatt, akkor ugorjatok le a sarki játékdealerhez, aztán hajrá.

A magam részéről inkább maradok a jó öreg Elektronikus Arcok bevált kis sorozatánál, és közben várom, hogy eljöjjön a megváltó, mondjuk a Sensible Soccer 200x képében...

Basil Fawlty
jadfield@philoslabs.com

70%

grafika	20/25
zene/hang	10/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

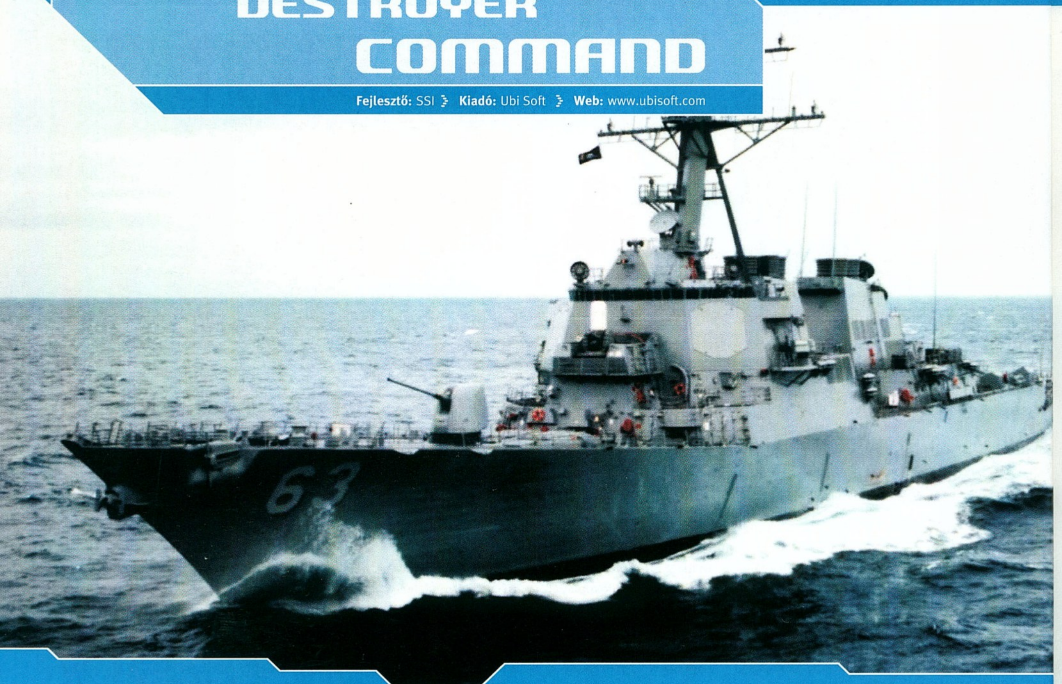
MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 350MB HDD, D3D

ARÉNA

FIFA-sorozat	90%
Actua Soccer 3	81%

DESTROYER COMMAND

Fejlesztő: SSI › **Kiadó:** Ubi Soft › **Web:** www.ubisoft.com



A tavaly decemberben megjelent Silent Hunter II egy addig tátongó űrt töltött be a haditengerészeti játékok palettáján. Az SSI és a Ubi Soft közös programja a jeges Északi-tenger vizei alá kalauzolta el a német tengeralattjáró-parancsnokot megszemélyesítő játékost. Annak, aki kipróbálta ezt a nagyszerű játékot, biztos rengeteg gondot okoztak az angol és amerikai rombolók. Ezek a kicsi, gyors és erős fegyverzetű hajók a német tengeralattjárók esküdt ellenségei voltak.

Az előzetes terveknek megfelelően az SSI alig két hónappal a Csendes Vadász megjelenése után a vállalkozó kedvű kapitányokra most egy amerikai romboló irányítását bízza, hogy megízlelve a másik oldal kínálta lehetőségeket felvegyék a harcot a konvojokat támadó német tengeralattjárókkal, esetleg hogy kivegyék részüket a Japánokkal vívott csendes-óceáni harcokból.

A rombolók jelentették és jelentik még ma is a modern flottilla gerincét. Eltérően a hatalmas csatahajóktól és cirkálóktól, ezeknek a hajóknak a fejlesztése nem az „én ágyúm nagyobb a te páncélodnál" elvet követte, hanem a mérnökök mindvégig a sebességet valamint a manőverezhetőséget helyezték előtérbe. A rombolók már az amerikai polgárháborúban is szerepet kaptak, végleges, a játékban is kipróbálható alakjukat azonban az Első Világháború alatt érték el. Legfontosabb feladatuk már akkor is az ellenséges tengeralattjárók elpusztítása volt, igazán nagy tengeri ütközetben nem vettek, vehettek részt, hiszen nem rendelkeztek páncélzattal. Habár rendelkeztek fedélzeti ágyúval is, legfontosabb fegyverzetük mégis a torpedó és a mélységi bomba volt.

Már évek óta nem jelent meg egyetlen valamire való hajószimulátor PC-re. Ha jól emlékszem, utoljára hasonló programmal talán még a '90-es évek elején játszottam. A Silent Hunter II után ezért jóleső izgalommal helyeztem be a CD-t a meghajtóba, majd kattintottam a setup ikonra. Az első, és sajnos nem is utolsó hidegzuhany akkor ért, amikor megláttam a felbukkanó hibaüzenetet, amely arról tájékoztatott, hogy a program nem támogatja sem a Windows 2000-et, sem az XP-t.

Természetesen az install hiba nélkül lezajlott, és a játék is elindult, mégis úgy gondolom, ma már meglehetősen nagy merészség kell ahhoz, hogy a lassan elsődleges játékplatformmá váló XP-t egy fejlesztőcég ne vegye számításba.

A telepítés során felmerülő kis affér után rögtön a főmenü fogadott a Silent Hunter II-höz hasonló egyszerűséggel. A lehetőségek az előző játékhoz képest mindössze egyetlen menüponttal bővültek,

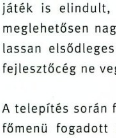
1988 › STRIKE FLEET

E korai ElectronicArts gyöngyszemben egy teljes amerikai flottilla irányítását bízták ránk. Egyszerű játékmenet, könnyű irányítás és persze a valósághűség legteljesebb hiánya jellemezte a programot. Ennek ellenére rengeteg estét töltöttem ébren azon tanakodva, hogy lőszert, üzemanyagot vagy inkább extra lőszert tankoljak a következő bevetésre.

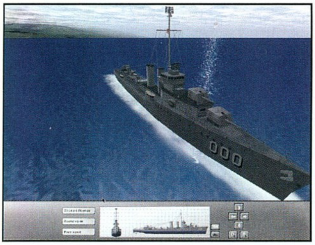
1990 › GUNBOAT

Habár a Gunboatban nem egy hatalmas csatahajót vagy rombolót kell irányítanunk, hanem csak egy kisebb, páncélozott folyami őrhajót, a grafika és a hangulat bőven kárpótol ezért. Emlékszem, milyen jó poén volt a part mentén ácsorgó teheneket levadászni a .30-as géppuskával, miután a reflektorok megvilágították szegény párákat.

1992 › TASK FORCE 1942



Mikor megláttam ezt a játékot az akkor gyönyörűnek számító vektoros grafikájával, izgalmas küldetéseivel, úgy gondoltam, ennél jobb már sosem kellhet nekem ebben a témában. Idővel persze kiderültek a hiányosságok is, többek között a leginkább szemet szúró harmatgyenge mesterséges intelligencia.



ez pedig nem más, mint a multiplayer opció. A Destroyer Command egyik legnagyobb újítása elődjéhez képest a többjátékos üzemmód beépítése, méghozzá nem is akárhogyan. Ha hihetünk a kézikönyvnek és a játék internetes ismertetőjének, a két program kompatíbilis egymással, így amíg mi egy amerikai rombolóval a teherhajók körül cirkálunk, egyik barátunk vagy akár valamelyik játékos kedvű ismeretlen – ha például a Ubi Soft ingyenes internetes szerverére csatlakoztunk – mindeközben egy német tengeralattjáróval próbálhat az angoloknak oly becses utánpótlást szállító hajók közelébe férkőzni, és torpedóival meglékelni azokat. Hihetetlenül izgalmas – és a tengeri hadviselésből adódóan meglehetősen időigényes – csatákat vívhatunk a számítógépes intelligenciánál sokkal nagyobb kihívást jelentő hús-vér kapitányok ellen, akármelyik oldalon is hajózunk. Sajnos a cikk leadásának határidejéig, ami a játék megjelenése után alig két héttel volt, még nem működött az ubi.com Destroyer Command/Silent Hunter II részlege, így ezt sajnos nem tudtam kipróbálni, de mire ezeket a sorokat olvassátok, valószínűleg jó néhány német U-bootot a tenger fenekére küldtem már.

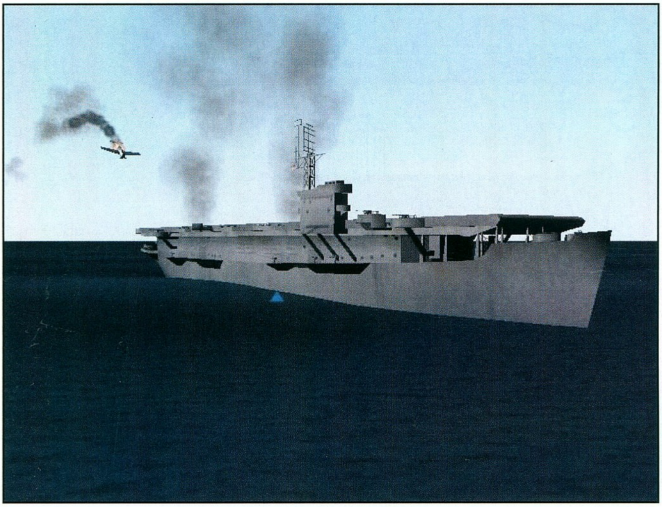
A többjátékos mód persze nem az egyetlen, de mindenképp a legérdekesebb része a játéknak. Kezdő kapitányok egy sor gyakorló küldetésben készülhetnek fel a harcra, majd miután úgy érzik, készen állnak, kipróbálhatják magukat néhány egyjátékos misszióban, amelyek valós történelmi eseményeket dolgoznak fel, valamint összeállíthatnak gyors küldetéseket a saját szájízük szerint. Itt megadhatjuk a résztvevő hajók és tengeralattjárók számát, valamint típusát, a napszakot, az időjárási körülményeket és az esetleges nehezítő lehetőségeket, mint például az ellenséges légi aktivitás erősségét.

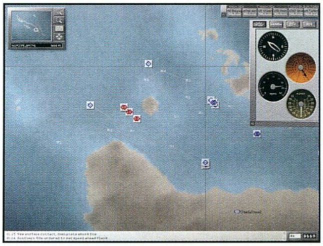
Mint azt a cikk elején a bevezetőben már említettem, a Destroyer Commandban már két hadjárat áll rendelkezésünkre. Az Atlanti Óceánon a feladatunk leginkább az Angliába tartó utánpótlást szállító konvojok kísérete lesz. Az esetek többségében egy csatahajó alárendeltségében harcolunk majd, később azonban, ahogy egyre előrébb haladunk a játékban, lehetőségünk nyílik egy legfeljebb négy hajóból álló csoport irányítására is.

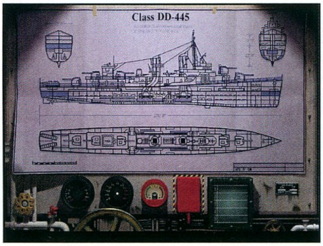
A Csendes Óceán vizein a Japán Birodalmi Haditengerészet lesz az ellenfelünk. Ezek a küldetések sokkal változatosabbak és sokkal nehezebbek is, mint az európaiak. Az első küldetést például csak a nyolcadik vagy kilencedik próbálkozásra sikerült megoldanom, de még ekkor is csak úgy, hogy a hajóm már félig elsüllyedve és lángokban állva poroszkált be a kikötőbe.

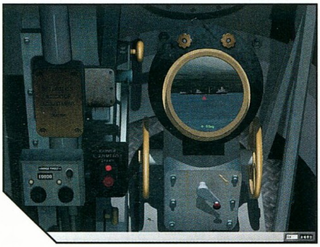
A rombolók alapvető küldetésén, a flottakíséreten kívül lehetőségünk lesz még több más harci helyzetben is kipróbálni magunkat. Legkönnyebb feladatunk a sima őrjáratozás lesz majd, de a hadjárat vége felé olyan különleges missziókat is kaphatunk, mint például a partraszálló egységek fedezete a hajóágyúkkal.

A Silent Hunterhez hasonlóan a játék irányítása szinte gyerekjáték. Nem kell húsz-harminc billentyűkombinációt észben tartanunk (bár nem árt, ha tudunk egyet-kettőt, ha gyorsan kell cselekedni), elég csak az egeret és a végig egyértelmű ikonokat használni. A hajó berendezései kevés kivételtől eltekintve – például a szonár vagy a radar – nem kimondottan bonyolultak, ezért ezek kezelése még a stílussal csak most ismerkedők számára sem lehet túl nagy kihívás. A fedélzeti fegyverek működhetnek automata üzemmódban – ekkor elég csak a térképen kijelölni a célt, majd kiadni a tűzparancsot, a többit a tüzérek vagy a torpedókezelők a lehetőségekhez képest legjobb tudásuk szerint elvégzik, és manuális üzemben is – ebben az esetben még egy óriási csatahajó eltrafálása sem gyerekjáték, rengeteg dolgot kell észben tartanunk, kezdve a saját és az ellenséges hajó sebességétől,









egészen annak jelenlegi és feltételezett haladási irányáig, amikor odaér a „szeretetcsomag".

A torpedók mellett a legfontosabb fegyverünk a mélységi bomba lesz. A japán és a német tengeralattjárók folyamatos veszélyt jelentettek a hajózási útvonalakra, és mint már említettem, a rombolók feladata volt ennek a veszélynek az elhárítása. Soha ne felejtsük el azonban, hogy a tengeralattjárók helyzete a meglehetősen primitív szonárnak köszönhetően csak feltételezett, hacsak nem képes a hangradart kezelő matróz folyamatosan követni azt!

Apropó! Még egy jó tanács: ne féljünk elmenekülni, ha rosszul áll a szénánk, vagy túl erős hajóval (hajókkal) kerülünk szembe! Ne felejtsük el, hogy a rombolók nincsenek páncélozva, ezért két-három találat egy csatahajó ágyújából örökre véget vethet a pályafutásunknak a US NAVY kötelékében...

Sajnos mivel a játék nehézségi szintjén nem lehet állítani, csak néhány technikai paraméteren (például az öröklőszert vagy a torpedók megbízhatóságát), így a kezdő játékosoknak – azaz mindenkinek, hiszen meglehetősen egyedi programról van szó – az elején nem túl sok babér terem majd. Kitartó gyakorlással azonban szép lassan kitanulhatjuk a tengeri hadviselés minden fortélyát, és eredményesen vehetjük majd fel a harcot az ellenséges hajókkal.

Térjünk most át a program audiovizuális megvalósítására. Sajnos már a Silent Hunter II sem dicsekedhetett túl szemkápráztató grafikával, és – valószínűleg a kompatibilitás megőrzése miatt – a Destroyer Command is ugyanazt a 3D-s motort használja. A legtöbb hajó és a kikötők meglehetősen elnagyoltak, textúráik életlenek és egyáltalán nem tűnnek élethűnek. Hozzá kell tennem, hogy még így is messze megfelel a célnak, hiszen legtöbbször csak a távcsőben látjuk majd a horizontot kettészelő kéményfüstöt, majd miután kiadtuk a tűzparancsot, jobb esetben a robbanásokat. Persze ezektől az effektektől se várjunk sokat: a kigyulladt hajón elharapódzó lángok sem a hajótestet, sem a tenger vizét nem világítják meg. A legnagyobb csalódást viszont a fedélzeti lövegek jelentették. Azt vártam, hogy az öt inch-es ágyúk hatalmas dörrenéssel, füsttel és torkolattűzzel köpik majd ki magukból a robbanógránátot úgy, hogy még a hajókonyhán is beleremegnek a tányérok. Ehelyett azonban csak egy erőtlen pukkanást és egy gyenge villanást indukált.

A lövések és a robbanások hangja sem javult az „előző részhez" képest. Még mindig szinte lehetetlen megállapítani, hogy én lövök, vagy engem lőnek. Néha ugyan valaki (talán a másodtiszt?) figyelmeztet, hogy eltalálták a hajót, de sokszor ez is csak fél perccel a Game Over képernyő megjelenése előtt történik, mikor már lehetetlen végrehajtani a szükséges javításokat, és elmenekülni a biztos pusztulás elől.

Az itt felsorolt hibák ellenére azt kell mondanom, hogy a Destroyer Command mégiscsak nagyon jó játék. Ha túltesszük magunkat a megszokottnál gyengébb grafikán és hangokon, olyan élményben lehet részünk, amilyent egyetlen szimulátor- vagy hajómániásnak sem szabad kihagynia! Az vadul hullámzó viharos tenger, a folyamatos feszültség, hogy mikor derít fel a szonár egy ellenséges tengeralattjárót a konvoj körül, és az a tudat, hogy most kivételesen nem vagyunk egyedül, hanem a legtöbb esetben kísérőink is vannak, akikért szintén felelősséget kell vállalnunk, a játékélményt olyan szintre emeli, amelyik már most, a megjelenés után alig egy hónappal igazi klasszikussá teszi a Destroyer Commandot.

neuro
neuro@agria.hu

85%

grafika	18/25
zene/hang	10/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY

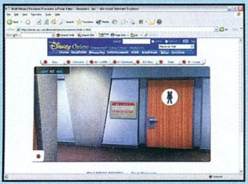
PII500, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

ARÉNA

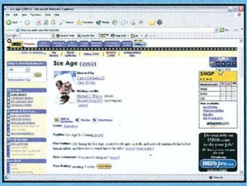
Silent Hunter 2 .... 92%

WEBLAPÁT

Helló mindenkinek, e havi lapátolásunk során filmes területeket igyekszünk meghódítani. Követvén a moziván egyre erősödő, ellentmondást nem tűrő hívó szavát, egyszerűen nem tehetünk mást. Mondhatnám persze azt is, hogy nem jutott jobb az eszembe, de hát az mégis hogyan hangzana már. Javasolnám tehát, hogy mindenki pörgesse meg a magazint valamelyik tengelye körül 360 fokban némi papírzizegtetés kíséretében, csak hogy meglegyen a dts hatás, majd átszellemült tekintettel nyúljunk bele a filmvilág popcornos tasakjába, és oda se nézvén kapkodjuk ki azt, amit a legtetején találunk éppen. Előre is elnézést kérek mindenkitől, hogy helyenként meglehetősen hosszú és furának tűnő webhely-címeket adok meg referenciaként, de néhány felettébb érdekes cikket már túlságosan is fárasztó nevű html lapokra tettek a webmanók.



Hogy lefussunk néhány kötelező tiszteletkört, kezdjünk az éppen aktuális slágerrel, a Szörny Rt címen elkeresztelt nagyszerű animációs filmmel. Magáról a műről a világért sem fecsérelném a felesleges mondatokat, az előző számban nagyon részletes bemutatót olvashattatok róla. Ez a film mindenütt ott van (bár ez nem újdonság), a hamburgeresnél, a soundtrack a CD-boltokban, figurák a teszkóban, négyzethálós füzet a papírboltban, minden. Már csak a videoklip meg a Szörny Rt gumicukor hiányzik a széles palettáról, én már rég megléptem volna a dolgot a Haribo helyében, tuti siker. No, a két magától értetődő webhely a következők: **www.monstersinc.com** és **www.pixar.com/featurefilms/inc**. Előbbi a Disney Online birodalmába vezényli a böngészőnket, míg a másik a filmet megalkotók site-jára mutat. Disney-éknél érdemes kipróbálni a Szörny Rt online tourt, ez egy flash-sel készített csöppnyi kalandjáték, az ijesztő cégnél mindent jól megnézhetünk maguknak, mindenféle tárgyakat össze kell gyűjteni, és jön a végén a meglepi! Egész viccesre sikeredett, a cetliket mindenhol olvassuk el, főleg azt a részt, amikor Mike kifogásait találhatjuk a falon, hova is tette napról napra a jelentéseit. A Pixar oldalain mindenféle trailereket, rövidfilmeket tekinthetünk meg (erről jut eszembe, mindenki töltse le azt, amikor a két főszereplő activityt játszik, egyszerűen zseniális!), de ezen az oldalon jómagam inkább a „how we do it" feliratú linket ajánlanám. Itt mindig nagylelkűen megosztanak velünk egy-két filmkészítési trükköt, végigkattogtathatjuk a teljes fejlesztési stádiumot kezdve a sztori megszületésétől egészen a renderelésig. No, visszatérvén a Szörny Rt-re, mivel minket nem is a bugyuta egyszemű meg háromfejű szörnyek érdekelnek, hanem inkább a figurák megalkotásának a mikéntje, elnavigálhatunk erre a cikkre: **www.nature.com/nsu/020128/020128-12.html**. A címe „The maths behind the monsters". Többek között olvashatunk a Fizt nevű szoftverről, amelyet direkt ehhez a filmhez írtak meg, de régebbi példák is előjönnek például a Toy Storyból vagy a Bogár életéből. A Fiztről itt tudhatunk meg még többet: **www.wired.com/news/digiwood/0,1412,48052,00.html**. Lelkemnek kedves volt olvasni, hogy a Fizt Unixos nagygépeken fut, mint például a Sun Sparc, de a melóban sok Silicon Graphics munkaállomás is részt vett.



Mindenképpen szót kell ejtenünk a mozgókép-kedvelők internetes bibliájáról, amelyet a **www.imdb.com** címen lelhetünk meg, ez pedig nem más, mint az Internet Movie Database. Tulajdonképpen ez az egyetlen website, amelyikre szükségünk van, ha napról napra tisztában óhajtunk lenni a filmvilág dolgaival. Az adatbázist egész használható módon tervezték meg, kereshetünk színészre, filmcímre, rendezőre, vagy egyéb személyekre, és ha már egyszer megtaláltuk azt, amit kerestünk, további linkek vezetnek más filmekhez vagy színészekhez, egyszerűen remek! Kiszemelünk magunknak egy színészt vagy színésznőt, majd végigkattogtatjuk filmes karrierjét; kvízjátékra felkészülőknek ez a hely bizony nélkülözhetetlen erőforrás lehet. Természetesen van még egy raklap link, amelyekre rábökhetünk, de leginkább csak az ún. „sallang" kategóriából (fórumok, humoros dolgok, a „my movies" alatt viszont testre szabhatjuk a site-ot úgy, ahogy nekünk a legjobban esik a dolog). Az imdb.com fotóvadászatra, trailernézegetésre is kiváló lehetőségeket biztosít nekünk.

A közhely úgy tartja, aki még nem látott legalább kettőnél több Tarantino filmet az nem is teljes értékű ember, és a kocsmai idézgetéseknél csak sután bólogat majd. Lássuk tehát, miféle és fajta erőforrásokra számíthatunk a weben Quentin Tarantinóval, és filmjeivel kapcsolatban. Mindenekelőtt aki az első feltételt még nem teljesítette, az gyorsan hagyja abba az olvasást, menjen el a lakóhelyéhez legközelebb eső helyi videotékába, és onnantól hagyja magát sodorni az eseményekkel. Azok pedig, akik ezen rég túlvannak, kukkantsanak be addig ide: **www.godamongdirectors.com/tarantino**. Ezt a helyet elsősorban a szöveges információkért ajánlom, nem más okokból (a weblapokon még csak képek is alig vannak), tisztességes mennyiségű infót gyűjtöttek itt össze. Meglelhetjük az összes megjelent filmnek a forgatókönyvét, egy rakás érdekfeszítő cikket a Ponyvaregényről (erről jut eszembe: összeraktátok már fejben valaha is a Ponyvaregény cselekményének időbeni sorrendjét? Ha lusták vagytok rá, a cikket itt megtaláljátok), hangfelvételeket a filmekből (kinek ne kellene Jules elmélete a golyókról és a csodáról, eredeti nyelven satöbbi). Ha Tarantino, akkor filmzene. Nyugodtan kijelenthetjük, hogy mint oly sok mindenhez, ahhoz is nagyon jól ért, hogy mindig a legmegfelelőbb zenéket gyűjtse össze a filmjeihez. Ha rendes állampolgár mintapéldájára meg is vásároltuk a filmekkel együtt kiadott soundtrackeket, viszont szükségünk lenne a dalok szövegeire is, akkor nézzünk be ide: **www.alwaysontherun.net/bo.htm**. Három Tarantino-film (Reservoir Dogs, Pulp Fiction, Jackie Brown) zenéjének teljes dalszöveganyagát találhatjuk meg a lapon. Ha további fan site-okra vágyunk, innen elnavigálhatunk mindegyikre: **worldfilm.about.com/cs/qtfansites**.

Iwo

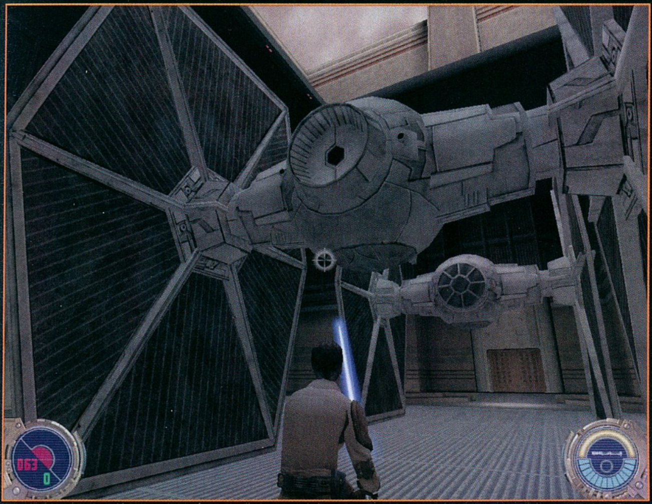
Fejlesztő: Raven › **Kiadó:** Activision/LucasArts › **Web:** www.lucasarts.com

JEDI OUTCAST

Réges-régen egy messzi-messzi galaxisban a LucasArts ismert és elismert játékkiadónak számított. Bevezették, aztán forradalmasították a „point and click" stílusú kalandjátékokat, majd a Star Wars univerzumból merítve újrafogalmazták az űrszimulátorok (X-Wing, Tie Fighter, X-Wing Alliance) fogalmát, majd új színt hoztak az „emberszimulátorok" világába (Dark Forces, Jedi Knight). A hatalmas sikerek után sötét fellegek gyülekeztek a LucasArts fejlesztői fölött. Kalandjátékaik fantasztikus történetük és technológiai újdonságaik ellenére anyagilag veszteséges vállalkozásnak bizonyultak, minek következtében a kiadó úgy döntött, hogy populárisabb játékokkal halmozzák el a piacot. A popularitás és nem a minőség jegyében készített programjaik ugyan több pénzt hoztak a konyhára, de a szaksajtó és az igényesebb játékosok hatalmasat csalódtak kedvenc játékkiadójukban, és sehogy sem akartak megbarátkozni azzal a gondolattal, hogy a LucasArts neve többé nem jelent egyet a minőségi játékkészítés fogalmával. A Star Wars Episode One: The Phantom Menace és a Force Commander szakmailag elmarasztaló értékelései után a Skywalker Ranch-on úgy döntöttek, hogy felhagynak üzletpolitikájukkal, és régi hírnevükhöz hasonlóan újra felküzdik magukat a legnagyobbak közé. A Galactic Battlegrounds és a Star Wars Starfighter azonban csak nehézkesen induló „első lépésnek" bizonyult, s talán ezeknek az apró lépéseknek köszönhetően ért mindenkit oly váratlanul a LucasArts első igazán nagy „durranása", a Jedi Knight 2: Jedi Outcast parádés eljövetele. Tisztelettel jelentem, hogy a LucasArts a Raven Software közreműködésével bemutatja minden idők legjobb Star Wars játékát, a Jedi Outcastot!!!

Réges-régen.... A birodalom bukása után 8 évvel Kyle Katarn és Jan Ors a hollókarom névre keresztelt hordozóhajón utaznak. A két barát szokásaikhoz híven folyamatosan ugratják egymást, s a közös múltbéli kalandjaikat felidézve élik minden izgalmat nélkülöző életüket. Ez a mai nap is olyan volt, mint a többi, már rég nem hallottak a birodalom felől, Kyle már nem is emlékszik arra, hogy mikor használta utoljára az erőt és a Jedik nemes fegyverét, a fénykardot... már semmi sem olyan, mint régen...
A csendet azonban egy el-elhalkuló rádióadás szakítja meg... sötét fellegek vonultak a békés köztársaság fölé... vibrálást észleltek az erőben... a Birodalom ismét visszavág, és ettől a pillanattól kezdve a köztársaság sorsa csak rajtunk áll vagy bukik.

A Star Wars univerzum életre kel. A LucasArts JK2 című játékával végre ismét a legnagyobbak közé verekedte magát, bár az igazat megvallva saját erejükből képtelenek lettek volna a felemelkedésre. Érdekes, hogy a tradíciókat követő cég szakítva eddigi makacs politikájával megvásárolt egy grafikus motort (Quake III Arena), majd szerzeményét bérmunkába kiadva a Raven Software-re bízva elkészíttette a Jedi Knight 2: Jedi Outcastot. A felröppenő hírek után egyik szemem sírt, a másik nevetett, mivel a Q3A motorja tökéletes, ám a Raven csapatának kiválasztása elhibázott döntésnek tűnt. A JK2 megjelenéséig még legdédelgetettebb álmomban sem mertem gondolni, hogy az egyszerű játékmenettel megáldott programokat kibocsátott Raven Software (Soldier of Fortune) képes lesz történetorientált, fejtörőkkel és kalandelemekkel fűszerezett First Person Shootert létrehozni. Aggályaim és előítéleteim azonban ezúttal csalatkoztak, és örömmel jelenthetem, hogy a Raven csapata kitűnően vette az akadályokat. A program elindítását követően csak-



úgy, mint az ebben a hónapban bemutatott Renegade esetében átszellemült tekintettel vetettem bele magam a már oly jól ismert világba. John Williams utánozhatatlan zenéje és a grafikus motor által életre keltett világ tökéletesen visszaadta a Csillagok háborúja hangulatát. Fantasztikus volt újra Katarn bőrébe bújni, megpillantani az első Rohamosztagost, s szívbemarkoló volt újra átélni a lézerkard bekapcsolása után keletkező utánozhatatlan halk dorombolást. Mindezek mellett külön ki kell emelnem a Star Wars univerzum tökéletes adaptálását is. Az összes szereplővel és helyszínnel találkozhattunk már valamelyik filmben vagy az azokat követő regényekben, ráadásul a „kitalált" eszköztár minden egyes darabja is visszavezethető és tökéletesen beilleszthető a Star Wars univerzumába. A gyógyító doboz szerepét felvállaló Bacta kenőcsben lévő folyadék nem más, mint az a fluid anyag, melyben a Hoth mezőről visszaszállított fagyott és sebesült Luke-ot regenerálták, vagy megemlíthetném a többszereplős játékmódban található Ysalamiri nevű állatkát, melyről ez ideig csak Timothy Zahn regényeiben találkozhattunk. Ez a kis állatka képes arra, hogy energiaburkával immúnis legyen az Erővel szemben. Egyetlen apró hibának a Hődetonátort róhatjuk fel, mely nem úgy működik, mint a Jedi visszstérben, de a készítők mentségére legyen mondva, hogy erre az apró változtatásra a játszhatóság érdekében mindenképpen szükség volt.

Küldetésfelépítésből jeles. A Jedi Outcast legnagyobb erénye küldetéseinek felépítésében rejlik. A már-már kalandjátékokba illő, történetorientált küldetésrendszer tulajdonképpen minden utat nyitva hagyva enged útjára minket. Példának okáért a második küldetésben csupán annyi a teendőnk, hogy bénítsuk meg a bányát. Ennyi és nem több, ám a gép semmiféle segítséget sem nyújt ehhez. Adott körülbelül 30 helyszín és természetesen egy logikusan felépített hatáslánc, melynek működési pontjait nekünk kell megtalálnunk. Ez a fajta szabadság egyrészről jócskán megnöveli a játékidőt és a játékélményt, másfelől gondolkodásra készteti a játékost, aki tényleg csak magára számíthat, s akin soha nem tapasztalt érzés lesz úrrá, ha teljesítette a feladatot. A tökéletesen kidolgozott láncolat a logikai elemeken kívül rengeteg parádés hangulati elemet is tartogat. Pl.: a kiengedett rabok szabadulásának kulcsa egy őr, akit túszul ejtve hosszú percekig kell terelgetnünk és védenünk, nehogy az ajtó kinyitása előtt elhalálozzon szegényke. Vagy kiragadhatnám azt a küldetést is, melyben feladatunk csak annyi, hogy leszállást biztosítsunk Jannak, aki képtelen megközelíteni a felszínt az ionágyúk miatt. A feladat tehát egyszerű: az ionágyúkat védő burkot meg kell semmisíteni, majd felrobbantani azokat... igen ám, de az ágyúkig vezető utat AT-ST lépegetők védik, amelyekről lepattannak lövedékeink... (most gonosz leszek, de a megoldást nem árulom el, hanem csak a következő számunkban, melyben részletes végigjátszást találtok majd a játékról).
A kiváló küldetéseket összekötő, fokozatosan kibontakozó történet is példaértékű lett. A játékban szereplő karaktereknek egyéniségük van, a lezajló párbeszédek sziporkázó humorral lettek fűszerezve, ráadásul az események mögött állandóan szól John Williams klasszikussá vált zenéje. Mindezeknek köszönhetően a JK2 az eddig készült legérdekfeszítőbb és legbonyolultabb FPS-évé vált, mely összetettségében messze lekörözi konkurenseit.

Az Erő velünk van. A kalandelemek mellett a program igazi unikumát az erő használata jelenti. A különböző Jedi-képességek elsajátítása után képesek leszünk tárgyakat elhúzni vagy tolni, többszörös sebességgel futni, gyógyítani, valakit megragadni, villámot szórni vagy alkalmazni a Jedi elmetrükköt is. Ezek a Jedi Erők három fejlettségi szinten sajátíthatók el, mely szintlépéshez tulaj-

1994 › DARK FORCES

A LucasArts elkészíti eső First Person Shooterét, mely mind látványvilágában, mind pedig összetettségében megelőzi akkori konkurenseit.

1997 › JEDI KNIGHT

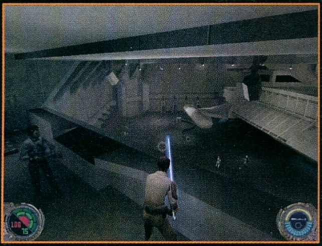
A Jedi Knight első részében a második epizódhoz hasonlóan Kyle Katern bőrébe bújva szállhattunk harcba a Birodalommal. A kor követelményeihez igazodva a Jedi Knight teljes egészében saját 3D-s motort használ, melyet az újságírók többsége elmarasztal, nem úgy, mint a program játékmenetét, mely új utat nyitott az FPS-ek világában.

2002 › JEDI OUTCAST

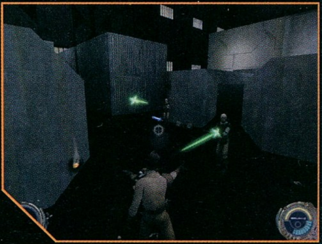
Megszületett minden idők legjobb Star Wars játéka.

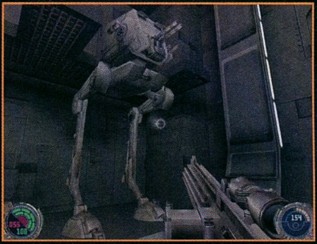
donképpen nincs más dolgunk, mint gyakorolni azokat. A trükköket természetesen nem csak ismerni, hanem használni is kell, sőt kötelező, mivel a legtöbb küldetés nem oldható meg ezek nélkül. Szerencsére használatukhoz némi segítséget is kapunk, ugyanis azon a tárgyon, amelyiken valamelyik fortély bevethető, a célzó kereszt kék színűvé válik. A programban elrejtett puzzle elemek megoldásán túl a Jedi trükkök kiválóan alkalmazhatók a Star Wars feeling fokozására is. Isteni érzés az ellenfél földre ejtett fegyverét az erő segítségével magunkhoz húzni, vagy az éppen bámészkodó tisztet egy Jedi Push-sal a feneketlen mélységbe taszítani. Fontos megjegyezni, hogy a JK2 többszereplős játékmódjában az egyjátékos opcióban elsajátítható trükkök mellett további 7 képesség is bevethető.

A tökéletes arzenál. A Jedi Outcast nem csak történetétével és a kalandelemeivel vívja ki elismerésünket, hanem a játékban szereplő fegyverek használhatóságával is, mindemellett a program a páratlan, harmadik személyben játszható fénykard párbajokban is jelesre vizsgázott. A tapasztalatunktól függően három képzettségi szinten használható fénykard egyetlen suhintásával képes elpusztítani az életünkre törő birodalmi katonákat, ráadásul a Jedik kedvenc fegyvere ezúttal nem csak közelharcban használható, ugyanis a JK2-ben bármikor elhajíthatjuk azt. A dobás távolsága kardforgató és blokkoló képességünkhöz hasonlóan ugyancsak a képzettségi szintünktől függ, s értelemszerűen a magasabb jártassági szint nagyobb dobást tesz lehetővé. A fénykard elhajítása után az Erő hatására röppályája befejeztével automatikusan visszatér hozzánk. E tulajdonságot kihasználva egyetlen dobással 5-6 rebellist is a másvilágra küldhetünk, mivel a kard nemcsak az előredobáskor, hanem visszatérés közben is halálos sebeket ejt. Ez a pusztító erő azonban mit sem érne, ha a játék készítői kellő alaposság nélkül kezelték volna a kézitusáért felelős algoritmus megalkotását. Mint ahogy azt már említettem, a kard használatakor a kamera azonnal külső nézetre vált, és ekkor a Tomb Raider sorozathoz hasonlóan harmadik személyben láthatjuk karakterünket. Ez a hirtelen váltás azonban szerencsére nem megy a játszhatóság rovására, és a kamera majdhogynem észrevétlenül távolodik el hősünktől.



Ettől a pillanattól kezdve a Jedi Knight 2 legélvezetesebb pillanatait élhetjük meg, mivel a programozóknak hála a tökéletes kamerakezelés a fantasztikus harcrendszerrel párosulva a tetőfokára emeli a program hangulatát. A záporozó lézernyalábok lepattannak kardunkról, csapásaink mérhetetlen kegyetlenséggel sújtanak le a kiszemelt áldozatunkra, akinek akkor sincs semmi esélye, ha menekülőre fogja a dolgot, hiszen egyetlen jól irányzott dobással eliminálhatjuk őt. Az imént említett szablya mellett 9 kézi és 3 eldobható, illetve telepíthető fegyver gazdagítja kelléktárunkat.





A **Sokkoló a fénykard** megszerzéséig a játék alapfegyvere. Az értelemszerűen csak közelharcban használható eszköz elektromos áramütést okoz a kiszemelt áldozatnak, aki néhány csapás után holtan rogy össze.
A **Bryan Blaster pisztoly** Kyle alapfegyvere, mely elsődleges módjában lézernyalábokat lő ki. Sajnos újratöltési sebessége nagyon lassú, de halálpontos. Másodlagos tüzelési módjában feltölthetjük a mordályt, így megsokszorozzuk erejét, minek következtében egyetlen lövedékkel is halálos sebet ejthetünk.
Az **E-11 Blaster** a birodalmi rohamosztagosok alapfegyvere. Újratöltési ideje sokszorosan rövidebb a Bryan Blaster pisztolyénál, ám jóval pontatlanabb annál. Elsődleges módban nagyobb erejű lövedékeket bocsát ki, míg másodlagos tüzelési módban gyorstüzelő funkcióját látja el.
A **Tenloss Distruptor** a Jedi Knight legnagyobb tűzerővel rendelkező fegyvere, melyet az egész galaxisban betiltottak. A stukker elsődleges tüzelési módjában egy lövés leadására képes, míg másodlagos módjában távcsöves puskaként szolgál. Másodlagos módban a fegyver feltölthető, miáltal egyetlen lövedékkel részecskékre bontja a kívánt célszemélyt. A galaktikus tilalom jogosultságához nem férhet kétség, mivel Nar Shadda városában a gaz mesterlövészek majdhogynem percenként atomokra bontottak.
Wookiee nyílpuskája örökölte a Jedi Knight első részének tulajdonságait. Elsődleges opcióban a tűzgomb nyomva tartása mellett akár öt plazmalö-

KYLE KATARN

Régi ismerősünk, akivel a Jedi Knightban egyszer már sikeresen felvettük a harcot a Birodalom erőivel szemben. Katarn egyszerű földműves család sarjaként látott napvilágot a Sullust holdján, majd a birodalmi Akadémián folytatta tanulmányait. A diákévek alatt a Birodalom szemet vetett rá, s egy álhírrel - miszerint apja egy Lázadók általi ellencsapásban életét vesztette - a saját oldalukra állították. Kyle a lázadók gyűlölete ellenére sem tudott a Birodalom módszereivel azonosulni, és úgy döntött, hogy segít megszöktetni Jan Orsot a Birodalom karmaiból. Katarn élete gyökeresen megváltozott, rájött, hogy apját Jereck ölte meg, s ekkor döntötte el, hogy Jan Orsszal karöltve felesküszik a Birodalom ellen. A Sötét Jedi elleni bosszúvágya a Jedik völgyébe vezette, ahol elsajátította az ősi mesterség minden fortélyát. Múltja azonban nem eresztette, s a jó és a rossz oldal közti kettősség vezette élete során, így majdhogynem a Sötétség erőinek áldozatává vált. Jereckkel szembeni győzelme után úgy döntött, hogy felhagy az Erő használatával, és átadja kardját Luke Skywalkernek. Katarn azóta zsoldosként szolgál, testét már járja át az erő, nyugalomban és békében él.

JAN ORS

Katarn elválaszthatatlan társa a Lázadók hírszerzésénél dolgozott. Hosszú évek munkájával nagy nehezen sikerült beépülnie a Birodalom szervezetébe, ám terveibe hiba csúszott, minek köszönhetően a Birodalom bebörtönözte. Ekkor a lázadók Kyle Katarnt bízták meg, hogy kimenekítse őt birodalmi cellájából. A sikeres akciót követően hű társra leltek egymás személyében.

LANDO CALRISSIAN

Gondolom, Landót nem kell bemutatnom egyetlen Star Wars-rajongónak sem. A megrögzött szerencsejátékos és üzletember, aki mellesleg Han Solo barátja legendás hírnévre tett szert. A Felkelők oldalán sikeresen vette fel a kesztyűt a Birodalommal szemben, minek köszönhetően elnyerte Luke Skywalker barátságát is. A sötétség erőinek bukása után megpróbált felhagyni szerencsejáték-szenvedélyével, de a rossz nyelvek szerint ez nem igazán sikerült.

LUKE SKYWALKER

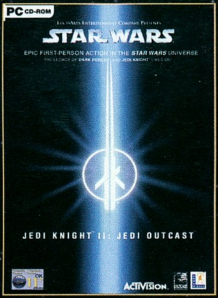
Anakin Skywalker (Darth Vader) fia, aki tanítványként, majd ifjú Jediként a Lázadók oldalán megannyi harcot vívott a Birodalommal szemben, s vált cselekedetei révén a rajongók legnagyobb tiszteletben tartott Star Wars-szereplőjévé. A lázadók győzelme után a Yavin 4-en létrehozta saját Jedi Akadémiáját, ahol azóta is az ifjú titánokkal foglalkozik.

LucasArts Játék

E havi LucasArts játékunkban az új Jedi Knight 2: Jedi Outcast és két Lucas Classic játékot sorsolunk ki azok között, akik helyesen megválaszolják az alábbi kérdéseket:

1. Ki a játék főszereplője?
2. Sorold fel a LucasArts összes FPS-ét!
3. Milyen színű Luke Skywalker saját készítésű fénykardja?

A megoldásokat április 30-ig várjuk nyílt levelezőlapon a szerkesztőség címére:
Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3. Pf: 210.



© 2001 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2001 Lucasfilm Ltd. & TM
All rights reserved. Used under authorisation.
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd.

MÁS VÉLEMÉNY [MOCSY]

Végre valahára a LucasArts összeszedte magát, s olyan játékkal jött ki, melynek láttán még a legkritikusabb játékos is fejet hajt. A Jedi Outcast a régi szép időket idézi, amikor még a LucasArts neve egyet jelentett a minőséggel. Az X-Wing Alliance óta nem adtak ki ilyen remek játékot, s csak nagyon bízom abban, hogy ez a tendencia folytatódni fog, és a jövőben megjelenő játékaik hasonló minőségben kerülnek a polcokra. Nagyon jó ötlet volt megvásárolni a Quake III motort, s bizony a Raven gárdáját sem volt butaság szerződtetni. Adjuk még hozzá a hamisítatlan Star Wars életérzést, valamint John Williams filmzenéjét, s az eredmény minden tekintetben vetekszik a közelmúlt nagysikerű FPS-éével a Medal of Honorral. A készítők eszméletlen mennyiségű fejtörővel dobták fel a játékot, ezek bizony alaposan megtornáztatják a szürke agysejteket. Az Erő és a fénykard használatát zseniálisan oldották meg, a későbbi pályákon ezek használata nélkül nem juthatunk tovább. Megszállott Star Wars játékosként nagyon örülök, hogy a gyűjteményem ilyen remek programmal gazdagodhat, amely a műfaj kedvelőinek polcáról sem hiányozhat.

vedék leadására is képes, míg másodlagos módban felületekről visszapattanó nyalábot enged útjára.

A **Birodalmi nehéz ismétlőpuska** halálos erejű fémdarabok kilövésére alkalmas flinta, mely egyetlen lövedékével 3-4 rohamosztagost is képes megsebezni. Másodlagos módjában robbanólövegeket bocsát ki.

Az **Elektromágneses impulzusfegyver** az elektronikus elven működő gépezetek és harci eszközök legfélelmetesebb ellenfele. Egyetlen lövedékével képes megbénítani a droidokat, mindemellett az emberi szövetekre is ártékonyan hat. Másodlagos tüzelési módjában energiaburkot lövell ki, mellyel még pusztítóbb károkat okozhatunk.

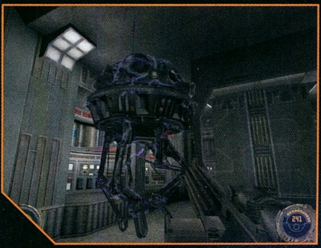
A **Golan Arms FC-1** az Unreal és az Unreal Tournament legkedveltebb eszköze volt, mely a Ravennek hála immáron a Birodalom ellen is bevethető. A felületekről is visszacsapódó fémszilánkok kilövésére alkalmas fegyver a JK2 egyik leghasznosabb mordálya, mely másodlagos módjában pattogó gránátok kilövését teszi lehetővé.

A kilencedik, és egyben utolsó kézifegyvert **Merr-Sonn PLX-2M**-re keresztelték, s funkcióját tekintve nem más, mint a jó öreg rakétavető, mely másodlagos tüzelési módjában célkövető rakétát bocsát útjára.

Az imént felsorolt kézifegyverek mellett további három robbanószerkezetet is használhatunk: a Birodalom visszavágból már jól ismert **hődetonátort**, a taktikai FPS-ek kedvencét, a **mozgásérzékelővel ellátott lézeraknát**, illetve a klasszikus, **távirányítással működtethető robbanószert**.

Mindeme flinták és robbanószerek együtt változatos és taktikus harcot tesznek lehetővé; olyant, amilyenre ez ideig még nem volt példa, s ha ehhez hozzávesszük a már egekig magasztalt fénykardpárbajt, akkor bátran kijelenthetjük, hogy a Jedi Knight második részének harcrendszere minden tekintetben túlszárnyalja napjaink legjobbjait.

A többszereplős játék. A Jedi Knight 2 az egyjátékos mód mellett gondosan felépített többszereplős játékmódot is támogat. A szokásos Free for All (mindenki mindenki ellen), a Capture



the Ysamirit (ez tulajdonképpen a Capture the Flag módozata), a Jedi mester és a Párbaj játékmódok mind egytől egyig változatos játéklehetőséget ígérnek, ráadásul a Quake III Arena motorjának hála a gépi ellenfelekkel egyedül is kipróbálhatjuk azokat. Külön felhívnám a figyelmét mindenkinek a többszereplős játékmódok mindegyikében előhívható fénykardpárbajra is. A párbaj létrehozásához nincs más dolgunk, mint kiszemelt ellenfelünkre mutatva megnyomni a „k" billentyűt, miáltal felkínáljuk neki ezt a nemes lehetőséget, amit ő, ha akar, el is utasíthat. Az egyjátékos módból kimaradt Jedi-képességek még érdekesebbé teszik a csatákat. Multiplayer módban használhatjuk a sötét dühöt, a védelem, a látás, az erőelnyelés és -elszívás, a csoportos gyógyítás és a csoportos erőátadás lehetőségét is, amelyek használatával tovább színesíthetjük a többszereplős játékmód játékmenetét.

Vibráció az erőben. A magasztos jelzőkkel ellátott JK2 azonban korántsem tökéletes. A játék mesterséges intelligenciájáért felelő rutin igen butácskára sikeredett, ám a pályatervezőknek hála ez a kis gondatlanság nem okozott igazán nagy károkat a játszhatóságban és a kihívásban, ugyanis a töméntelen számú ellenfél legyőzése emberpróbáló feladat. Ugyancsak többet vártam a játék grafikájától is. A falakat borító textúrák visszaadják ugyan a filmek hangulatát, de kicsit nagyobb műgonddal szinte teljesen valósághű világot hozhattak volna létre. Ugyanez a gondatlanság jellemző a karakterek kidolgozására is. A JK2-ben felvonultatott, tökéletesen lemodellezett Rohamosztagosok és droidok mellé olyan ormótlan karakterek csúsztak be, mint Luke Skywalker baltával faragott teste.

Konklúzió. A fent említett apróságoktól eltekintve azt kell mondanom, hogy a Jedi Outcast tökéletesre sikeredett. Az egyetlen riválisnak számító Medal of Honornál ötletesebb, kreatívabb és nagyobb mozgásszabadságot ad, mindemellett AI-ja jóval butább annál. Ha ítéletet kéne hirdetni kettejük között, akkor mindenképpen döntetlenre értékelném mérkőzésüket, de az is lehet, hogy a Star Wars világát belengő csodálatos érzés miatt csakis elfogultságból egy hajszállal a Jedi Knight 2: Jedi Outcastot hoznám ki győztesnek... de csak egy hajszállal. Riválisok ide, AI problémák oda, a Jedi Knight az év egyik legjobb, ha nem a legjobb FPS-e, melynek minden gyűjteményben ott a helye.

Sasa
sasa@vogel.hu

96%

grafika 22/25
zene/hang 15/15
játékélmény 39/40
kategórián belül ...15/15
összhatás 5/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

MINIMUM GÉPIGÉNY
P550, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

ARÉNA
No One Lives Forever 98%
Medal of Honor 96%
Castle Wolfenstein 90%

Kingdom Under Fire. Mielőtt a kódokat beírnánk, üssük le az Entert, majd gépeljük be: „~makemyday". Ezután újabb Enter, és jöhet a kód.

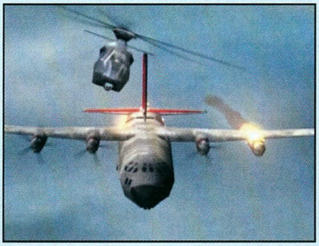
~amosbemerciful	Teljes manna.
~baegopa	500000 többlet minden nyersanyagból.
~dayspring	Teljes térkép.
~godblessu	Egészség rendbe hozása.
~hastalavista	Minden épület lerombolása.
~knowledgeispower	Gyors mannaregenerálódás.
~opensesame	RPG módban minden ajtó kinyitása.
~simsimhae	Gyors építés.
~lickmybun	Szintlépés.
~theuntouchable	Láthatatlanság.

RPG játékmódban a ~ helyett pontot kell írnunk.

Shadow Force: Razor Unit. Játék közben a ` billentyűvel léphetünk be a konzolba, ahol a következő kódokat adhatjuk meg. A nagy többségtől eltérően itt egyszerűen ki is kapcsolhatjuk a játékélményt degradáló üzemmódokat. A választott kód után következő szám jelzi a ki- (0), illetve a bekapcsolást (1). Pl.: god 1

aiGodMode	Isteni képességek az ellenségnek!
aiProtectProtectee	Olyasmi, mint az előző.
god	Szerénységünk, mint parafenomén.
aiDisableEars	NEM HALLANAK MEG! („-Tessék? Mondtál valamit?")
aiDisableEyes	Fakultatívan: a játékos láthatatlan, vagy az ellenség nem lát.
noclip	A falakon átjutsz, koppanástól mégsem ájulsz!

Command & Conquer: Renegade. A játékidőt és a kezdő pénzösszeget változtathatjuk meg Skirmish játékmódban, ha megkeressük az „svrcfg_skirmish.ini" nevű fájlt, majd átírjuk a megfelelő értékeket. A korlátlan időhöz 0-t írjunk. A rádióüzenetek billentyűkombinációit jeleníthetjük meg a képernyőn, ha a CTRL és az ALT billentyűket néhány másodpercig nyomva tartjuk játék közben.



Disciples 2 - Dark Prophecy. Játék közben elvégezhető csalárdságokról szól az alábbi lista, melynek kódjait két Enter leütése között kell megadni.

moneyfornothing	Manna és arany 9999 mennyiségben.
borntorun	A parti teljes mozgáspontját visszaadja.
help!	Teljes parti gyógyítása
wearethechampions	A küldetés ezzel elintézve...
loser	így is, de nem annyira eufórikusan.
herecomesthesun	A teljes térkép leleplezése.
paintitblack	A térkép gyári állapota.
anotherbrickinthewall	A fővárosban is lehet építkezni.
givepeaceachance	Valamennyi nemzettel békesség.
badtothebone	Totális háború.
cometogether	Minden nemzettel szövetség.
jump	Tapasztalati pontok növelése a szintlépést megelőzőre.
stairwaytoheaven	Szintlépés az egész partinak.

Hooligans - Storm Over Europe. A CTRL nyomva tartása mellett írjuk be a kódokat.

frietjewaterfiets	több egység
hamburger	isteni képességek
vlammetjes	harakiri
kaassoufle	teleport
patatmet	csalások kikapcsolása
frikandel	több hooligan
shaslick	összes tárgy
frietspeciaal	másik csapat
broodjekroket	450000 a számlára
frietjeoorlogmetuitjes	te vagy a rendőrség
boerenkoolmetworst	pálya elvesztése
stamppot	pálya megnyerése

Salt Lake 2002. Aki látta a közvetítéseket, az tudja, milyen következményekkel jár a csítelés. Na, ahhoz tartsátok magatokat!

Cossacks - The Art of War. Játék közben Enter, kód, majd ismét Enter, és máris könnyítettünk magunkon.

izmena	Átválthatunk másik játékosra a színét kiválasztva.
multitvar	Másik játékos egységének irányítását a P lenyomására átvehetjük.
supervizor	A teljes térkép megjelenítése.
www	Koktél az előző három csalásból.
money	Rendre 50000 mennyiség fából, élelemből, kőből, aranyból, ezüstből és szénből.
VICTORY	Győzelemre segít.

Star Wars: Starfighter. Menjünk az options menübe, és írjuk be az alábbi kódokat:

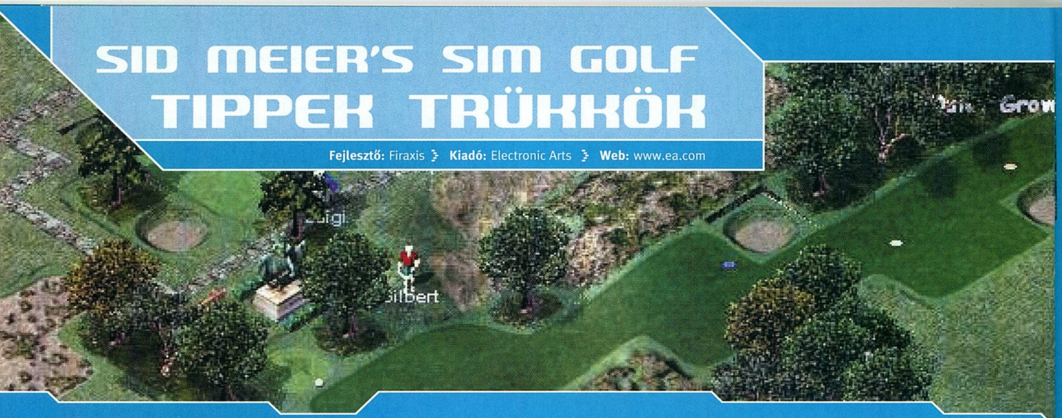
overseer	Minden csalást lehetővé tesz.
minime	Legyőzhetetlenné tesz.
bluensf	A bónuszküldetéshez tikos hajót kapunk.
jarjar	Fordított irányítás.
nohud	Bónusz engedélyezve.

A továbbiak nem függnek össze szorosan a játékkal, de azért próbáljuk ki:

james, heroes, planets, ships, woz, lateam, slteam, simon, credits, director, ltdjgd.

SID MEIER'S SIM GOLF TIPPEK TRÜKKÖK

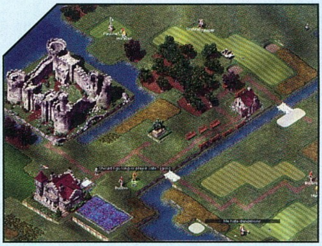
Fejlesztő: Firaxis **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com

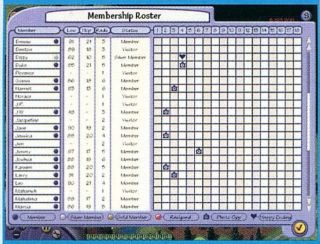


Befektetési tanácsok kezdő golf-vállalkozóknak. Hello Mister! Szóval belevág? Saját klubot szeretne, sok vendéggel? Rendben, megkapja a befektetők pénzét, de hallgassa meg a tanácsaikat! A golf arról szól, hogy a játékosok – az Ön vendégei – jól érezzék magukat. Ezt soha ne tévessze szem elől! Hogy mikor elégedettek? Ha érdekes a pálya, ha megfelelő az infrastruktúra, ha szép a táj. Az emberek pihenni jönnek a klubba.

A helyszínválasztásról. Zöldfülű klubtulajdonosként első feladata, hogy megfelelő világtájat, szép terepet válasszon a pálya helyszínéül. Eszébe se jusson a trópusi vagy sivatagos vidék; ha ránk hallgat, a Rocky Mountain környékén vásárolja meg az első hektárokat. Ez a legszebb és legérdekesebb táj mind közül: dombok, ligetek, sziklás foltok, kristálytiszta vizű tavak tarkítják... ugye érti Mister: ezek már készen vannak, a sok természeti szépséget már nem Önnek kell megépítenie... a mi pénzünkből!

A golfról. Ha már Öné a telek, indulhat a fejlesztés. A végcél a 18 lyuk – ugye tudja Mister, hogy a golfban a pályát „lyukakra" osztjuk. Egy-egy lyuk a célterületből (green) és a kezdőütés pozíciójából (tees) áll... no meg az ütközben elhelyezett számtalan akadályból és az akadályok leküzdésére/elkerülésére szolgáló gondosan nyírt gyepfelületekből (fairway). A játékosok fairwayről fairwayre ütik a labdát lépésről-lépésre megközelítve végcéljukat a greent, azon belül pedig magát a lyukat, amelyet a beletűzött zászló jelez. Ennyi az egész. És a pályát, amelyiken a kedves vendégek ezt a szórakoztató sportot játszhatják, Ön fogja megépíteni!

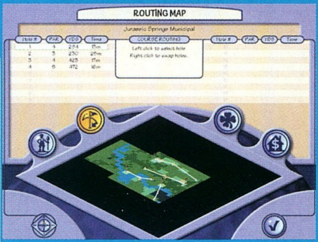




Az F9 gomb segítségével betekinthetsz a klubtagok nyilvántartásába.

Az első lyukról. Először helyezze el a zászlót, vegye körbe némi greennel, azután jelölje ki a teest. A pályamérnökök fehér vonallal jelzik, merre vezet a pálya, vagyis merre ütnék a játékosok a labdát. Valahol a fehér vonal mentén helyezzen el úgy 6-8 négyzetnyi fairwayt. A terep, ahová a labda érkezik, ezen az első pályán még legyen egyenes. Ne bonyolítsa túl, Mister! Az Ön új klubjába először amatőrök jönnek... és gyorsan el is mennek, ha Ön profiknak való lyukakkal várja őket. Az első lyuk legyen pofonegyszerű, meglátja: a vendégek így is elégedettek lesznek.

A pályatervezésről. Nézze Mister, semmiképp ne kezdjen elhamarkodott építkezésbe! Vizsgálja meg alaposan a megvásárolt telket, vegye számba az érdekes helyeket. Sose alakítson ki egy lyukat úgy, hogy még nem tudja, a hova építi majd a következőt. A befektetők pénzéből egyből 4-5 lyukat is építhet: ossza be jól a rendelkezésre álló területet. Ügyeljen rá, hogy az egyik lyuk vége ne essen messze a következő kezdő helyétől, hogy a játékosoknak ne kelljen lejárniuk a lábukat két lyuk között. Ugyanakkor a lyukak sose keresztezzék egymást, és ne is kerüljenek túl közel, mert az elzúgó labdák veszélyeztetik a másik lyuknál játszók testi épségét.

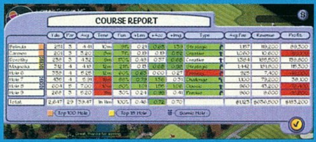


Az F5 gomb megmutatja a pályatérképet (Routing Map). Itt nyomon követheted a lyukak vonalvezetését, és azt, hogyan lehet eljutni az egyik végétől a másik kezdőpozíciójához. Meg is cserélheted a felsorolt lyukakat, bármikor átalakíthatod a pályát. A telek bővítésekor különösen jó, hogy két lyuk közé beszúrhatsz egy harmadikat, vagy többet.

A talajegyengetésről. Nos, Mister, a lyukak között, különösen a nehéz terepen, építsen utat – persze a fairwaybe, greenbe nem kell utat húzni, ez barbárság lenne. A játékosok nem szeretnek hegyet mászni, a meredek kaptatókat meg kell szüntetni! Lejtőre nem illik greent helyezni, és fairwayt is csak mértékkel, hiszen a rövidre nyírt gyepen könnyen gurul a labda... ki tudja, hol áll meg. Ugyan ki örülne neki, ha pontosan célzott ütése csúfos kudarccal végződne, csak mert a labda nem hajlandó megállapodni?!

A talajegyengetés ingyen van, alkalmazd gyakran.
1. ikon: A bal klikk eggyel magasabbra emeli a rózsaszínnel jelölt pontot. A jobb klikk eggyel süllyeszti. Kiváló a meredek kiemelkedések, bemélyedések kialakításához vagy megszüntetéséhez.
2. ikon: Egy négyzet lejtését csökkenti. A bal klikk a legmagasabb pont felé emeli a többi sarkot, a jobb a legalacsonyabbhoz süllyeszti.
3. ikon: A bal klikk fokozatosan emeli, a jobb süllyeszti a rózsaszínnel jelölt pontot. Lankás dombok, völgyek készítéséhez ajánlott.
A pályaelemekről
Hogy a vendégek kedvében járjon, Mister, változatos lyukakat kell terveznie. Ha Ön sikeres tervező, akkor minden lyuk más és más golfképességeket tesz majd próbára. Reménykedjünk, hogy a golfszövetség és a szaklapok felfigyelnek valamelyik lyukra, és jelzőkkel, minősítésekkel illetik – az ilyesmi kiváló reklám!
De hogyan lehet egy lyukat érdekessé, egyedivé tenni? Erre valók a pályaelemek. Homokgödrök, vermek, cserjés, liget, hangás... és persze a leghangulatosabb: a víz. A pályaelemek bal klikkel lerakhatók, dupla jobb klikkel eltávolíthatók – ilyenkor a kialakításukra költött pénz visszajár.

Beszéljünk még a lyuk vonalvezetéséről. Vagyis az útról, amelyet a labda bejár ütésről-ütésre közelítve a greenhez. Nos, a vonalvezetés ne legyen egyenes. Ez nem céllövészet, nem kell rálátni a célra, lehetnek közben erdősávok, egy-egy fairwayen a pálya el is fordulhat. Az sem baj, ha a vonalvezetésben előfordulnak alternatív lehetőségek. A játékosok szeretnek tervezgetni: „vajon most áthidaljam ezt a vizet egy kockázatos hosszú ütéssel, vagy biztosra menjek, még ha az két ütés is?”



Az F1 gombbal megtekintheted a felépített lyukak adatait – ebből nagyon sok információt kaphatsz, és sokat tanulhatsz.

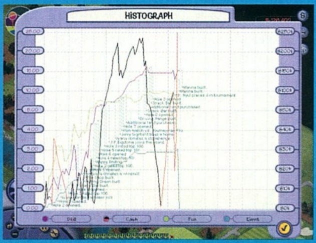
A szép tájról. Sose gondolt még rá Mister, miért van az, hogy a golfpályák olyan festőiek? Mert az emberek nemcsak játszani jönnek, hanem kikapcsolódni, beszélgetni, gyönyörködni a tájban. Elvárják Öntől, hogy gyönyörködtesse őket. Ennek számtalan eszköze van, amire botorság sajnálni a pénzt!
A legegyszerűbb a szép kilátás. Ez a környezet fölé emelkedő magaslati pontot jelent, ahonnan belátni a tájat, a pályát. A teest érdemes úgy elhelyezni, hogy a pályán végigpillantva a játékosok rálássanak a hidacskákra, a jellegzetes tájelemekre (landmarks).
Ott vannak még a kertek és az árnyas díszfák is. Ezeket nem látni kell, hanem érezni az illatukat, hűsölni az árnyékukban... legyenek közel a játékosokhoz. A lyukakat úgy helyezze el Mister, hogy a játékosoknak minél többször kelljen átkelniük a hidakon, elhaladniuk a virágágyások mellett. Ez bőségesen gazdagítja őket élményekkel... és bőségesen dollárokkal a mi bukszánkat.

A vendégekről. Amint az első lyuk megnyílt, jönnek az első vendégek is. Játszanak és beszélgetnek. Figyeljen oda rájuk, Mister, mert belőlük él! Nézze, merre ütik a labdát, ennek megfelelően esetleg módosításokra lehet szükség a pályaelemekben vagy a vonalvezetésben. Mikor befejeztek egy lyukat, akkor fizetnek... ha tetszett nekik, és boldogok, akkor többet fizetnek. Folyamodni fognak klubtagságiért – ez jó jel: minél több a tag, annál több a fix bevétel.
Miközben játszanak, nem fukarkodnak a dicséretekkel és a kritikával. Mindkettő aranyat ér: ebből tudhatja az emberfia, mi az, amivel elégedettek, és mi az, amit kifogásolnak. Ami tetszett nekik, azt a következő lyukaknál is meg kell valósítani; amit viszont kritizáltak, azt nyomban ki kell javítani. Ilyen egyszerű!
Persze vannak örök elégedetlenkedők, akiknek minden nap rossz nap. Ezeknek semmi sem elég jó! Ha netán ilyen alak tévedne be a pályára, azt jobb kitiltani, mert ezzel csak egy vendéget veszít a klub, míg örök morgolódásuk eredményeként többen is távozhatnak.

Az induló klubról. A befektetők pénze sem végtelen Mister! Ami még rosszabb, aggodalmaskodnak, ha az Ön klubja veszteséges. A klub beindításának kulcsszava: a bevétel. Mint már tudja, bevétel az elégedett vendégekből van. De csak az a vendég lehet elégedett, aki már játszott a pályán. Önnek újoncokra: sok-sok új játékosra van szüksége, Mister! Higgyen nekünk, a tanulópálya (Putting Green) megéri a kialakításra költött dollárokat! Már az első pillanatban építsen egyet közvetlenül a klub épülete mellé.

A gyarapodó klubról. Ha megy a biznisz, akkor lesz pénz a terjeszkedésre: újabb lyukak kialakítására és a klub területének bővítésére. Utóbbihoz már csak kapcsolatok kellenek: hogy a pályán játszó önkormányzati tisztviselő is elégedetten játsszon a pályán. Ha ez megvan, akkor újabb és újabb földterületeket ajánl fel megvételre. De ne herdálja a befektetők pénzét, Mister! Csak akkor vásároljon új területet, ha az eddigi már szűkösnek bizonyul. Az első ajánlatot még mindenképpen érdemes elfogadni, de a másodikon, harmadikon már el kell gondolkodni. Ráér az még!
A terület és a lyukak gyarapodásával gyarapszik a vendégsereglet is. És gyarapodnak majd az Ön gondjai is!

Az F2 gombbal megnézheted a statisztikát arról, milyen vélemények hangzottak el az egyes lyukaknál.



Az F3 gomb megmutatja a klub történetéről készült grafikont.

A várakozásról. Ha kialakított egy lyukat, Mister, amelyik rövid és egyszerű rajta játszani, utána pedig egy másikat, amelyik hosszú és lassú, akkor ez utóbbi előtt feltorlódnak a játékosok. Ott fognak ácsorogni a tees körül, és panaszkodnak a várakozás miatt. Ez kerülendő: a lyukak játékidejét fokozatosan növelje, ez nagyon fontos! Ha mégis torlódás lépne fel, a gondos vendéglátó padot helyez a zsúfolt tees mellé, gondoskodik büféről, társalkodó személyzetről. Szépíti a környezetet, hogy enyhítse a várakozás okozta bosszúságot. Ha még ez sem segít, akkor marshallt kell alkalmazni a lyukhoz!

A személyzetről. Nos, igen, ahogy bővül a klub, személyzetre lesz szükség. Mert felüti fejét a gyom, és a vendégek panaszkodnak. Ha egy lyuknál torlódás van, türelmetlenkednek, ha sokat kell gyalogolniuk frissítő nélkül, hőbörögnek. És elmennek. Akár még a tagságukat is visszamondják.

Minden munkát nem végezhet el egyedül, Mister! Alkalmazzon frissítőárusokat, küldje ki őket a pályára, a forgalmas utak, útkereszteződések mellé. Fölösleges az első lyuk teesénél ácsorogniuk, hiszen itt a vendégek még nem szomjasak. Nagyon hamar szükség lesz a kertészekre is. Ha valahol a körzetükben (körvonallal jelölt terület) felüti fejét

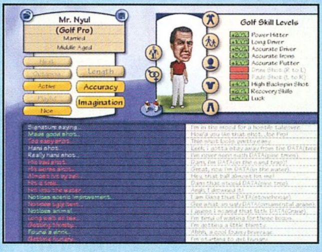
HOGYAN JÁTSZUNK GOLFOT A SAJÁT KLUBUNKBAN?

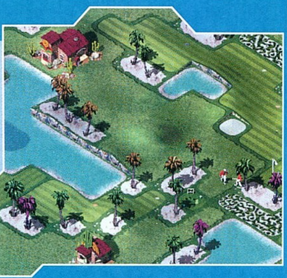
A golfjátékos képességeit – úgy, ahogyan az NBA-ben megszokhattuk – le lehet írni statisztikákkal és skillekkel. Milyen messzire képes ütni, milyen pontosan üt messzire, milyen pontosan üt közelre, mennyire pontosak a gurításai a greenen stb. Persze, a szuperprofi mindenben kifogástalanul képzett... na, de ilyen csak a mesében van. A jó golfjátékos tisztában van saját képességeivel, és annak megfelelően játszik.

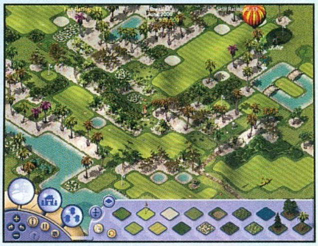
Én személy szerint az alábbi képességcsomag fejlesztését ajánlom: Long Driver, Accurate Driver, Accurate Putter, Luck. Persze, ennek megfelelő stratégiát érdemes alkalmazni a meccseken is... különösen, ha az ember a saját pályáján játszik, amit úgy tervezhet meg, hogy éppen ezek a képességek jelentsenek előnyt.

Lássuk, miként!

A Long Driver játékos messzebbre üti a labdát, mint a többiek. Ugyanakkor a Long Drive ütések természetesen pontatlanok, ezért van szükség az Accurate Driver képességre. A kettő együtt olyan ütéseket tesz lehetővé, melyekkel a játékos még arra is képes lehet, hogy kihagyjon és áthidaljon egy fairwayt. Vegyünk például egy „L" vonalvezetésű lyukat: a játékos átlóban is ütheti a labdát, kihagyva egy fairwayt megspórolva egy ütést. Az Accurate Putter pedig abban jó, hogy a greenre került labdát minél kevesebb gurításból jutassa a lyukba. Aki ezt a stratégiát játssza, csak arra kell ügyelnie, hogy ne kerüljön a labda verembe, homokba, fák közé... ha mégis, akkor kénytelen negyedik kiemelt képességére, a szerencsére hagyatkozni.





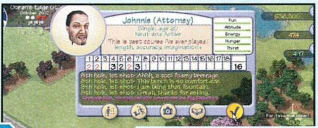


a gyom, ők rohannak kiirtani. Ez nagyon fontos, mert gyommal benőtt pályán az emberek nem szívesen játszanak. Aztán alkalmazhat még gyepmestereket is: ők szervezik, gyorsítják a játékot, megszüntetik a torlódást. Végül pedig ott vannak a reprezentáló profik és golfhírességek, ők is megérik a bérüket, mert a vendégek szeretnek eldicsekedni az ismerőseiknek, hogy egy pályán játszanak ezzel vagy azzal a híres emberrel.

Az épületekről. A menő golfklubot hiánytalan infrastruktúra jellemzi. Egyesek azt hiszik, elég kijelölni egy lyukat, meg lenyírni a gyepet… no nem! Aki híres klubot szeretne, az tudomásul veszi, hogy a golf bizony szórakoztatóipar. Talán éppen úgy, mint az állatkert: ugyan ki látott már állatkertet büfék, parkoló meg egyéb fontos létesítmények nélkül?! Ne aggódjon Mister, a vendégek tudatni fogják önnel, mit hiányolnak, az Ön feladata egyszerű: csak fel kell építenie. Egyszerű?!

Gondos tervezést igényel, hogy az infrastruktúra épületeit hova helyezi el, Mister. A büfére ott van szükség, ahol az emberek éhesek (pld. az 5. és 6. lyuk között futó utacska mellé), a golfkocsik garázsát nem teheti a pálya legtávolabbi végébe stb. Aztán az utak… összeköttetésben kell állniuk a klub épületével: ha valamelyik létesítményhez nem vezet út, az nem is üzemel. Márpedig az utakat ügyesen kell vezetni. A nagy kerülők haszontalanok, az utak nem keresztezhetik a lyukak nyomvonalát, hiszen az elsüvítő labdák veszélyeztetnék a sétálók testi épségét. Az utak nem lehetnek meredekek, de nem árt, ha szép helyeken: hidakon, virágágyások, szobrok mellett vezetnek el. Ugye kapizsgálja már Mister, miért nehéz biznisz ez?!

A kihívásokról. Ha a klubja már 3-4 jól kialakított lyukkal büszkélkedhet, Mister, akkor profi játékosok is benéznek. Kihívják Önt hazai terepen: összemérheti velük a golftudását. A kihívásokat érdemes elfogadni, mert a gyakorlás teszi a mestert. Viszont ne feledje Mister, mialatt Ön játszik, senki nem irtja a gyomot, és nem társalog a vendégekkel. Ezért fogadjon fel alkalmazottakat, mielőtt felveszi a kesztyűt!



A bajnokságokról. Hatalmas dicsőség, ha a golfszövetség egy klubot bajnokság lebonyolítására szemel ki. Biztos mércéje annak, hogy Ön jól végzi a dolgát, és a pálya, amelyet felépített, jó. Az a néhány kis módosítás, amit talán megkövetelnek, igazán semmiség.

De Mister! Ügyeljen a pénzügyekre! Igaz, hogy a bajnokságok pénzdíjasak, igaz, hogy Ön is játszhat rajuk, akár még a fődíjat is elviheti, de azért csak gondoljon bele! Amíg a bajnokság zajlik, csomó ember játszik ingyen az Ön pályáján, és a megszokott vendégek be sem tehetik a lábukat a gyepre. Biztos, hogy megéri ez Önnek? Fizetnie kell az alkalmazottakat, biztos bevétel pedig nincs. Nem egy klubot láttam tönkremenni a nagy bajnokságokban! Csak akkor vállalja el lebonyolítást Mister, ha tele a kassza, és a bevételkiesés nem gond!

Nyúl
nyul@philoslabs.com

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

LEGIONS OF THE DAMNED

EGYSÉG NEVE	KEZD.	VÉDETTSÉG	HP	PÁNCÉL	TÁMADÁS	TALÁLATI ESÉLY	SEBZÉS	IMMUNITÁS	FORRÁS	HATÓSUG.	CÉL
Abyssal Devil	40	Nincs	600	0	Pokolpenge/Kővé válás	80% / 40%	140	Nincs	Fegyver/Agy	Közvetlen	1
Anti-Paladin	50	Nincs	220	0	Harci fejsze	80%	75	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Beast	20	Nincs	420	0	Vágás	80%	70	Nincs	Fegyver	Bármely	6
Berzerker	50	Nincs	170	0	Harci fejsze	80%	50	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Cultist	40	Nincs	45	0	Tűzeső	80%	15	Nincs	Tűz	Bármely	6
Demon	35	Nincs	270	0	Vágás	80%	80	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Demon Lord	40	Nincs	470	0	Balta	80%	140	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Demonologist	40	Nincs	105	0	Tűzeső	80%	45	Nincs	Tűz	Bármely	6
Devil	35	Nincs	170	0	Vágás	80%	50	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Doppelganger	80	Nincs	120	0	Alakváltás/vágás	80%	30	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Fiend	50	Nincs	250	0	Vágás/Méreg	80% / 40%	60	Nincs	Fegyver/Halál	Közvetlen	1
Gargoyle	60	Agy	90	0	Sziklaszilánk	80%	40	Méreg	Fegyver	Bármely	1
Hag	20	Nincs	115	0	Átváltozás	80%	0	Nincs	Agy	Bármely	1
Incubus	20	Nincs	135	0	Kővé válás	65%	0	Nincs	Föld	Bármely	6
Infernal Knight	50	Nincs	270	0	Pokolpenge	80%	100	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Marble Gargoyle	60	Agy	150	60	Sziklaszilánk	80%	65	Méreg	Fegyver	Bármely	1
Modeus	40	Tűz	170	0	Tűzvihar	80%	75	Nincs	Tűz	Bármely	6
Moloch	35	Nincs	370	0	Vágás	80%	110	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Onyx Gargoyle	60	Agy	170	65	Onyx szilánk	80%	85	Méreg	Fegyver	Bármely	1
Overlord	40	Nincs	570	0	Pokolpenge	80%	170	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Pandemoneus	40	Nincs	135	0	Tűzvihar	80%	60	Nincs	Tűz	Bármely	6
Possessed	50	Nincs	120	0	Rövidkard	80%	25	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Sorcerer	40	Nincs	75	0	Tűzeső	80%	30	Nincs	Tűz	Bármely	6
Succubus	20	Nincs	145	0	Átváltozás	40%	0	Nincs	Agy	Bármely	6
Tiamath	20	Nincs	495	0	Vágás/Sebzés csökk.	80% / 80%	100	Nincs	Fegyver/Agy	Bármely	6
Witch	20	Nincs	75	0	Átváltozás	80%	0	Nincs	Agy	Bármely	1

THE UNDEAD HORDES

EGYSÉG NEVE	KEZD.	VÉDELEM	HP	PÁNCÉL	TÁMADÁS	TALÁLATI ESÉLY	SEBZÉS	IMMUNITÁS	FORRÁS	HATÓSUG.	CÉL
Archlich	40	Nincs	170	0	Pestis	80%	90	Halál	Halál	Bármely	6
Dark Lord	50	T, V, L, F	200	0	Élőhalott penge	80%	75	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Death	60	Nincs	125	0	Halál érintés/Méreg	80% / 50%	100	Fv./Halál	Halál/Halál	Bármely	1
Deathdragon	35	Nincs	375	0	Lehelet	80%	55	Halál	Halál	Bármely	6
Doomdrake	35	Nincs	300	0	Lehelet	80%	40	Nincs	Halál	Bármely	6
Dracolich	35	Nincs	525	0	Ragályos lehelet	80%	75	Halál	Halál	Bármely	6
Dreadwyrm	35	Nincs	450	0	Pestis lehelet/ Méreg	80% / 40%	65	Halál	Halál/Halál	Bármely	6
Elder Vampire	40	Nincs	210	0	Életszívás/Átadás	80%	60	Halál	Halál	Bármely	6
Fighter	50	Nincs	120	0	Kard	80%	25	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Ghost	20	Nincs	45	0	Paralízis	65%	0	Halál	Agy	Bármely	1
Initiate	40	Nincs	45	0	Ragály	80%	15	Nincs	Halál	Bármely	6
Lich	40	Nincs	140	0	Pestis	80%	70	Halál	Halál	Bármely	6
Necromancer	40	Halál	105	0	Ragály	80%	45	Nincs	Halál	Bármely	6
Phantom Warrior	50	Nincs	320	0	Élőhalott penge/Paralízis	80% / 50%	125	Halál	Fegyver/Agy	Közvetlen	1
Shade	20	Nincs	135	0	Paralízis	50%	0	Halál	Agy	Bármely	6
Skeleton Champion	50	Nincs	270	0	Kard	80%	100	Halál	Fegyver	Közvetlen	1
Skeleton Warrior	50	Nincs	220	0	Kard	80%	75	Halál	Fegyver	Közvetlen	1
Specter	20	Nincs	90	0	Paralízis	70%	0	Halál	Agy	Bármely	1
Templar	50	T, V, L, F	160	0	Dárda	80%	50	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Vampire	40	Nincs	185	0	Életszívás	80%	50	Halál	Halál	Bármely	6
Warlock	40	Nincs	75	0	Ragály	80%	30	Nincs	Halál	Bármely	6
Werewolf	50	Nincs	100	0	Vágás	80%	40	Fegyver	Fegyver	Közvetlen	1
Wight	50	Nincs	105	0	Halál érintés Szintszívás	80% / 80%	75	Fv./Halál	Halál/Halál	Bármely	1
Wraith	60	Nincs	75	0	Ragály	80%	60	Fv./Halál	Halál	Bármely	1
Wyvern	35	Nincs	225	0	Lehelet	80%	25	Nincs	Halál	Bármely	6
Zombie	50	Nincs	170	0	Vágás	80%	50	Halál	Fegyver	Közvetlen	1

THE EMPIRE

EGYSÉG NÉV	KEZD.	VÉDETTSÉG	HP	PÁNCÉL	TÁMADÁS	TALÁLATI ESÉLY	SEBZÉS	IMMUNITÁS	FORRÁS	HATÓSUG.	CÉL
Acolyte	10	Nincs	50	0	Gyógyítás	100%	+20	Nincs	Élet	Bármely	1
Angel	50	Nincs	225	0	Szent dárda	80%	125	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Apprentice	40	Nincs	35	0	Villám	80%	15	Nincs	Levegő	Bármely	6
Archer	60	Nincs	45	0	Nyíl	80%	25	Nincs	Fegyver	Bármely	1
Cleric	10	Nincs	75	0	Gyógyítás	100%	+20	Nincs	Élet	Bármely	6
Defender of Faith	70	Nincs	225	0	Kard	80%	125	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Elementalist	40	Levegő	95	0	Idézés	100%	0	Nincs	Levegő	Bármely	1
Grand Inquisitor	50	Tűz	210	0	Szent buzogány	80%	100	Agy	Fegyver	Közvetlen	1
Heirophant	10	Nincs	125	0	Gyógy./ feltám.	100% / 100%	+120	Nincs	Élet/Élet	Bármely	1
Holy Avenger	50	Nincs	250	0	(2x) Kard	80%	75	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Imperial Assassin	60	Nincs	135	0	Tőr / Méreg	85% / 75%	60	Nincs	Fegyver/Halál	Bármely	1
Imperial Knight	50	Nincs	200	0	Lándzsa	80%	75	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Imperial Priest	10	Nincs	100	0	Gyógyítás	100%	+80	Nincs	Élet	Bármely	1
Inquisitor	50	Nincs	180	0	Buzogány	80%	75	Agy	Fegyver	Közvetlen	1
Knight	50	Nincs	150	0	Kard	80%	50	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Mage	40	Nincs	65	0	Villám	80%	30	Nincs	Levegő	Bármely	6
Marksman	60	Nincs	90	0	Nyíl	85%	40	Nincs	Fegyver	Bármely	1
Matriarch	10	Nincs	100	0	Gyógy./Kikúrálás	100% / 100%	+40	Nincs	Élet/Élet	Bármely	6
Paladin	50	Nincs	175	30	Kard	80%	100	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Priest	10	Nincs	75	0	Gyógyítás	100%	+40	Nincs	Élet	Bármely	1
Prophetess	10	Nincs	125	0	Gyógy./Kikúrálás	100% / 100%	+70	Nincs	Élet/Élet	Bármely	6
Squire	50	Nincs	100	0	Kard	80%	25	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
Titan	50	Nincs	250	0	Csapás	80%	60	Nincs	Fegyver	Közvetlen	1
White Wizard	40	Nincs	125	0	Villám	80%	60	Nincs	Levegő	Bármely	6
Witch-Hunter	50	Nincs	140	0	Kard	80%	50	Agy	Fegyver	Közvetlen	1
Wizard	40	Nincs	95	0	Villám	80%	45	Nincs	Levegő	Bármely	6

városban tárolt aranyat és mannát, valamint bekerülnek a varázskönyvünkbe az ott kifejlesztett varázslatok. Az általam közölt módszerek mind ki lettek próbálva, tehát a gyakorlatban is alkalmazhatók. Ez persze nem jelenti azt, hogy ez az egyetlen lehetséges módszer. Külön leírom a négy faj által használt stratégiát.

Legions of Damned. Érdemes rágyúrni az Incubus ágra, ez a negyedik szintű mágus egyik oldalága. Ezeknek a démonoknak a különleges képességük az, hogy kővé változtatják az ellenfelet. Sajnos nagyon lassúak, ezért túl kell élniük az Őrző első támadását. Tapasztalatom szerint az első csapást hetes szint után élik túl. Ehhez szükségük lesz azonban minimálisan 35%-os sebzéscsökkentésre. Ezt úgy tudjuk elérni, ha veszünk egy kettes szintű Holy Armor (Empire) varázslatot a mágusboltban, vagy beszerzünk egy ilyen varázstekercset. A maradék 15%-ot varázsitalok elfogyasztásával tudjuk felszedni. A hátsó harmadik helyre a mágusvezérem került, előre meg három Infernal Knight. Őket nem nagyon kell védeni, egy támadást alapból túlélnek, s ha minden jól megy, akkor az Őrzőnek többre nem lesz alkalma. Nagyon fontos, hogy kicsit feltuningoljuk a csapat találati esélyét. Erre kiváló az a lobogó, amelyik megnöveli a csapat találati esélyét 10 vagy 20 százalékkal. Két Incubus 70% körüli találattal már le tud bénítani egy Őrzőt. A harcosok sebzése elég gyér lesz, úgy 15 körüli körönként, de az ellenfél életereje idővel elfogy. Nagyon hasznos még a mérgezés is, ez mindig a maximális sebzést adja, függetlenül a védettségtől.

The Undead Hordes. Az élőhalottak esetében egyértelműen a shade-eket kell használnunk az Őrzők elintézéséhez. Ők azonban sajnos csak 50%-os hatékonysággal paralizálnak, ezért ajánlatos magunkra szednünk néhány szintet, mielőtt a fővárosok ellen vonulunk. Ismét csak azt tudom javasolni, amit a démonok esetében: 70% találati esély alatt ne kötözködjünk az Őrzőkkel. A két shade-en kívül állítsunk még csatasorba három phantom warriort, nekik is van körönként 50% esélyük a bénításra. Sajnos a főhős által használt Ring of Hag (átváltoztatja imppé a szerencsétlen áldozatot néhány körre) egyetlen egyszer sem működött ebben a csatában. Aki gyorsan szeretné végezni a csatával, az vessen be egy magas szintű Death-t. A támadása elhanyagolható, viszont a mérgezése már nem (az Őrző magas védelme nem véd a méreg ellen). Egy kilences szintű Death körönként 70 méregsebzést visz be, így röpke 13 kör alatt egyedül is képes végezni a 900 HP-s ellenféllel.

The Empire. Talán a jó fiúkkal van a legtöbb esélyünk a fővárosokkal szemben. Nincs más dolgunk, mint ötös szintre felnyomni két prophetesst, majd gondoskodni arról, hogy legalább 35%-os legyen a védettségük. Ezzel a módszerrel már simán túlélik az első csapást, s ketten körönként 144 HP-t gyógyítanak az egész csapaton. Szerencsétlen Őrző hiába támad minden körben, az általa bevitt sebzést a papnők minden kör végén felgyógyítják. Már csak egy harcos kell, aki szép lassan darabokra vágja az ellenfelünket. Az Empire hadjáratban találhatjuk meg a Soul Crystal varázstárgyat is, mely szépen leparalizálja az ellenfeleinket. Szükség esetén ez a varázstárgy is bevethető.

The Mountain Clans. A törp klánokkal is egyszerűen győzhetünk, nem kell más hozzá, mint egy erős vezető, no meg a Son of Ymir jégóriás. Ketten simán lenyomnak egy Őrzőt, csak arra kell ügyelnünk, hogy kellő védelmük legyen (80-90% meg is felel). Az óriás különleges képessége az, hogy a hagyományos sebzésen kívül még fagyaszt is körönként. Egy hatos szintű jégóriás további 60 pont fagysebzést okoz még a jól páncélozott Őrzőn is. Ne feledkezzünk meg arról, hogy kétszer nem használhatjuk ugyanazt a varázslatot a csapatunkon. Viszont azt senki sem tiltja meg, hogy ugyanolyan típusú varázslatot tegyünk magunkra. Abban az esetben, ha a 10 és a 20%-os védelmet egy körben varázsoljuk magunkra, akkor az értékek összeadódnak, s 30% védettségünk lesz egy kör erejéig. Ugyanez igaz a varázsitalokra is: a hatásaik összeadódnak.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

CD MELLÉKLET
[csalás] háttérkép javítás demo

JOGI ESETEK

Másolt, feltört játékok, kalózszoftverek, innen-onnan letöltött programok... lehetnénk álszentek, de minek: ez ma a nagy büdös magyar valóság, az illegális szoftverek aránya a magyar PC-ken a legpozitívabb felmérések szerint is 60% körüli. Ezek a tények, viszont rengeteg szóbeszéd kering „lebukásokról", razziákról, házkutatásokról, rendőrségi akciókról, gép-lefoglalásokról, és vadabbnál vadabb elméleteket hallani „jól értesült" emberekről a dolog jogi oldalát illetően, miszerint mit szabad és mit nem, mit büntetnek, és mit nem. Úgy gondoltuk, nem lenne haszontalan tiszta vizet önteni a pohárba, és egy extra Gondolatébresztő keretében szakértő jogásztól megérdeklődni, mi is a magyar jog állása mostanság a kalózprogramokkal kapcsolatban. Egyszemélyes minimálkommandónk el is indult interjúalany-vadászatra, és hamarost eljutott Dr. Lattmann Tamáshoz, akiről azonnal kiderült, hogy abszolút megfelelő ember a kényes feladatra. Egyrészt a C64-es idők óta nagy számítógépes játék-rajongó, másrészt nemcsak jogász, de az ELTE jogi karán és a Nemzetvédelmi Egyetemen tanít is, így valószínűleg van valami lövése a dologhoz...

Kezdjük az alap-kérdéssel: mit követ el azzal az egyszeri Virtuális Pistike, ha mondjuk, van egy illegálisan másolt játéka? Mi ezért elvben a büntetés? Milyen „bűnkategóriák" vannak (nyilván nem ugyanannyit kap az egy cédés lúzer meg a száz ügyfeles dealer)?

Van a Büntető Törvénykönyvben egy olyan cikkely, hogy „szerzői vagy szomszédos jogok megsértése", szó szerint így szól:
329/A. § (1) *Aki az irodalmi, tudományos vagy művészeti alkotás szerzőjének a művén, előadóművésznek az előadóművészi teljesítményén, hangfelvétel előállítójának a hangfelvételén, rádió- vagy televízió-szervezetnek a műsorán, illetőleg film előállítójának a teljesítményén fennálló jogát haszonszerzés végett,* ***vagy*** *vagyoni hátrányt okozva megsérti...*
Ez érdekes, mert nem szerepel a felsorolásban a szoftver, mint olyan. A szerzői jogi törvény illetve nemzetközi szerződések alapján a magyar büntetőjog a szoftvert „irodalmi alkotásnak" tekinti. Persze a szerzői jogi törvényben külön fejezetet képez, de minket itt most a Btk. érdekel. Tehát a „szerzői vagy szomszédos jogok megsértése" bűncselekményi tényállás, melyet hatályos büntetőjogunk ismer, és szankcionál. Tehát ott tartottunk, hogy megsérti,
vétséget követ el, és két évig terjedő szabadságvesztéssel, közérdekű munkával vagy pénzbüntetéssel büntetendő.
Ez az alapeset, tehát mondjuk az egy darab CD. Most jön az, hogy valaki pénzért, nagy mennyiségben, különös kegyetlenséggel, stb.:
A büntetés bűntett miatt három évig terjedő szabadságvesztés, ha a szerzői vagy szomszédos jogok megsértését
a) jelentős vagyoni hátrányt okozva,
(ez kettő és ötvenmillió forint közötti összeget jelent)
b) üzletszerűen követik el.
A büntetés.
a) öt évig terjedő szabadságvesztés, ha a szerzői vagy szomszédos jogok megsértését különösen nagy vagyoni hátrányt okozva követik el,
(ez öt- és ötvenmillió forint közötti összeg)
b) két évtől nyolc évig terjedő szabadságvesztés, ha a szerzői vagy szomszédos jogok megsértését különösen jelentős vagyoni hátrányt okozva követik el.

(4) Aki a szerzői vagy szomszédos jogok megsértését vagyoni hátrányt okozva gondatlanságból követi el, vétség miatt egy évig terjedő szabadságvesztéssel, közérdekű munkával vagy pénzbüntetéssel büntetendő.
A szerzői jogsértés súlyát tehát elsősorban az határozza meg, hogy a lemásolt szoftver meg nem vásárlásával mekkora bevétele esett ki az előállítónak/kiadónak, azaz annak, aki a szoftver forgalmazására jogosult. És ezennel megígérem, hogy a többi kérdésre már nem fogok kilométereket idézni a Btk.-ból.

Mi alapján határozzák meg az értékeket? A hivatalos forgalmazó kijelenti, hogy ez X forint? Mi a helyzet, ha a szoftvert már nem forgalmazzák, vagy soha nem is forgalmazták Magyarhonban?
Igen, az számít, hogy mennyi a megvásárlás elmulasztásával okozott bevételkiesés. Ha nincs magyar forgalmazó, ár stb., akkor az ügyész hasraütésszerűen mond valamit, az ügyvéd vitatja, a bíró meg eldönti. Eseti mérlegelés kérdése, amihez persze fel lehet használni segédanyagokat, külföldi, vagy más hazai hasonló példákat stb. A dealer pedig az „üzletszerűség" miatt, bár lehet, hogy nem érte el a kétmilliós limitet, de a tevékenységének jellege miatt esik súlyosabb megítélés alá.
Fontos tisztázni, hogy a cselekmény nemcsak másolással, hanem a másolt anyag telepítésével is elkövethető! A szerzői jog ugyanis nem a CD-t, hanem a rajta lévő szoftvert, pontosabban annak használati jogosultságát védi, és a használat ugye a telepítéssel megkezdődik, amikor a telepítőben az ember rákattint az olyasmi feliratú gombok valamelyikére, hogy „Elfogadom", miközben egy kis ablakban ott figyel a licencszerződés szövege. Ugyanis a szerződés a gombra kattintással (úgynevezett ráutaló magatartással, mely a szerződés létrehozására alkalmas) létrejön, csakhogy az éppen telepítgető emberke ugye nem fizette ki a használati díjat.

Ehhez képest mi a bevett gyakorlat (olyanról már hallottam, hogy lebuktattak egy csomó kalózt, de olyanról még nem, hogy börtönbe került volna valaki - a bíró bácsik megsajnálják a kis 16 éves „bűnözőket"?)
Mint láttuk, alapesetben a szabadságvesztés mellett pénzbüntetés és közérdekű munka is kiszabható, míg minősített esetekben már csak szabadságvesztés lehet. Mindazonáltal hozzátartozik a dologhoz, hogy a bíróságok ma Magyarországon, ha nem nagyon muszáj, nem küldenek börtönbe senkit, több okból sem: egyrészt enyhén szólva telt ház van, másrészt nem lenne célszerű valakit egy ilyen cselekmény miatt egy életre elmeszelni.

Ha az embert nem csukják le, akkor valószínűleg pénzbüntetést kap. Ez kb. mennyi lehet? Van valami „átváltási árfolyam", hogy teszem azt, két év dutyinak egymillió forint büntetés felel meg, vagy ilyesmi?
A pénzbüntetés összegét eléggé idétlen módon számítják ki, és eléggé széleskörű a bíróság mérlegelési joga, mérlegelhet az okozott kár, vagyoni helyzet, életvitel stb. alapján, így nem tudom megmondani, hogy mennyi lenne az annyi. Elméletileg a pénzbüntetés összege háromezer és tízmillió-nyolcszázezer forint között lehet.
Több lehetőség van viszont arra, hogy a bíróság ne ültessen le valakit, annak ellenére, hogy elkövette a bűncselekményt: Próbára bocsátás esetén megállapítják a bűncselekmény elkövetését, de nem szabják ki a büntetést, hanem az illetőnek azt mondják, hogy maradjon a fenekén, különben

megkapja. Felfüggesztés esetén pedig a ma már kiszabott büntetést feltételesen nem hajtják végre. Mind a kettővel kapcsolatban azt kell látni, hogy alapvetően a kisebb súlyú cselekményeknél alkalmazható, és általános szabály, hogy ha utána az embert újabb bűncselekményen kapják, akkor elveszíti ezeket a kedvezményeket, úgyhogy nagyon kínos helyzetbe kerül, mert az új cselekménye mellett a régit is előveszik, és azért is megkapja a büntetést.

Ilyen esetekben az illetőnek „priusza" lesz, büntetett előéletűnek számít?

Igen, de a büntetett előélet nem azt jelenti, hogy élete végéig annyi az embernek, ahogy a közvélemény gondolja. A „büntetett előélet" nem egy életen át tartó átok, csupán következménye a kiszabott büntetésnek, és bizonyos idő után elmúlik, ugyanúgy, ahogy a büntetés is lejár. Ezt úgy hívják, hogy mentesítés a büntetett előélethez fűződő hátrányok alól, és meghatározott idő után a törvény erejénél fogva automatikusan történik, sőt, bizonyos esetekben azonnal megtörténhet. Például ha közérdekű munkát vagy pénzbüntit szabnak ki, ez a mentesülés már az ítélet jogerőre emelkedésekor megtörténik, felfüggesztett szabadságvesztés kiszabása esetén a próbaidő lejártának napján, végrehajtandó szabadságvesztés esetén a letöltött büntetés hosszától számított idő után, stb.

Tehát ha valaki kap egy egy évre felfüggesztett egy éves börtönbüntetést, és végigcsinálja ezt az időszakot minden további jogsértés nélkül, akkor az egy év leteltével a büntetett előélete is megszűnik, és a továbbiakban már nincs ilyen probléma.

Van még egy „mentőöv", egy viszonylag új elem a büntetőjogban, nevezetesen ha az elkövető beismeri a bűnösségét, és lemond a bírósági tárgyalásról, úgy a rá kiszabható büntetés jelentősen alacsonyabb, mint amit a Büntető Törvénykönyv amúgy kiszabni rendel.

Azt sem szabad elfelejteni, hogy a kiszabott büntetés mellett az elkövetőnek meg is kell térítenie az okozott kárt. Erről nem ez a bírósági döntés rendelkezik (megjegyzem, megtehetné a büntetőügyben eljáró bíróság, hogy rendelkezzen a bűncselekménnyel okozott kár megtérítése felől, de ez általában külön polgári peres eljárásban szokott megtörténni). Ebben az eljárásban már bizonyítékként lehet felhasználni a büntetőügy eredményét, és ennek eredményeképpen jön a valószínűleg nagyobb büntetés: az adott esetben több százezres kártérítés.

Az eddig leírt büntetések mellett a büntetőjog ismer mellékbüntetéseket is, ezek közül a legérdekesebb talán a „foglalkozástól eltiltás" lehet, amit mellesleg önállóan is ki lehet szabni, ha az alkalmazni rendelt szabadságvesztés nem haladná meg a három évet, és az elkövető a szakmája szabályainak súlyos megszegésével követte el a cselekményt – ami adott esetben egy informatikusnak nagyon kínos tud lenni.

No meg van olyan is, hogy pénzmellékbüntetés, amit kötelező alkalmazni a szabadságvesztés mellett, ha a bűncselekményt haszonszerzés végett követték el, és ha az elkövetőnek van önálló keresete vagy vagyona. Ja, és ne feledkezzünk meg a bűnügyi költségekről, amit szintén az elítéltnek kell megtérítenie...

Várható-e, hogy ez a helyzet változni fog a közeljövőben?

Nem tudok róla, hogy a közeljövőben terveznék a büntetőjog jelentősebb reformját. Ami véleményem szerint nem is baj, az elmúlt években amúgy is túlzottan ráálltak félhülye politikusaink arra a gondolatra, hogy minden gondnak a Btk. szigorítása a megoldása. Komolyabb problémának érzem azt, hogy a bűnüldöző szervek olyan elképesztő sötétséggel állnak hozzá a kérdéshez, hogy az nem normális...

Oké, ezt tisztáztuk, következő Virtuális Pistikénk jön, aki szintén elvetemült gazember, és pénzért vett másolt programot. Van-e valami változás az eddigiekhez képest az ő esetében?

Válasszuk ketté a dolgot:

1. Rosszhiszemű vásárló: „a Windowsomat egy egyetemi koleszban vettem, TDK CD-n." Ebben az esetben hiába adott pénzt érte, ha számára is nyilvánvaló, hogy nem kóser a dolog. A telepítéssel és a használattal elkövette a szerzői jogsértést. Ld. fent. Nem a vásárlással, mert az ugye még nem minősül „használatnak". De attól még, ha mondjuk, a rendőrök csalizzák be, adnak el neki így egy ilyet, semmi nem fogja utána megakadályozni őket abban, hogy eljárást indítsanak ellene a szerzői jogok megsértésének kísérlete miatt, ne feledjük, általában a bűncselekmény kísérlete is büntetendő!
2. Jóhiszemű vásárló: „bementem a HypaSupa Bt. üzletébe, és ott vettem, dobozoltan, csomagban, számlát is adtak róla. Ja, hogy a CD-n nem volt rajta a hologramos nemtudommicsoda? Honnan tudtam volna???" Ebben az esetben a gondatlanság problémájával állunk szemben. Ekkor a Btk. 329/A § (4) bekezdése kerülhet alkalmazásra, de ilyen esetben sokszor nem szab ki a bíróság semmilyen büntetést, mert semmi felróhatót tud találni a felhasználónál. Ilyenkor az a kellemetlen, hogy a „vásárló" futhat a pénze után, azaz valamilyen peres vagy egyéb úton a „kereskedőtől" visszaszerezheti. De büntetőjogilag őt nem fogják bántani, ha tudja igazolni, hogy tanúsította a tőle elvárható figyelmet, gondosságot.

Mi a különbség, ha nem játékról, vagy operációs rendszerről, hanem felhasználói programról beszélünk, amellyel effektíven pénzt keres az ember?

Nincs lényegi különbség a jogi megítélés tekintetében. Talán annyi, hogy a felhasználói programok jóval drágábbak, ergo nagyobb a jogtalan használatukkal okozott kár, ezért vehemensebben lépnek fel az ilyenekkel szemben az ilyen szoftverek előállítói, forgalmazói, ami például a BSA-ban nyilvánul meg. (A BSA-ról később...)

Jól értem, nincs különbség aközött, hogy Virtuális Pistike a warez Photoshopját arra használja, hogy virágot rajzoljon az anyukájának anyák napjára, illetve hogy Pistike apukája mondjuk, grafikusként százezreket keres a warez Photoshop segítségével?

Jó a kérdés, nem voltam egyértelmű. Mivel a papa a jogsértéssel haszonszerzésre is törekszik, alapból megállapítható az üzletszerűség, ami súlyosabb büntit jelent. De ugyanabba a tényállásba tartozik, csak a megítélése lesz súlyosabb.

Mindazonáltal ne felejtsük el, hogy a játékok piaca jóval nagyobb, mint a felhasználói szoftvereké, illetve az itt működő jogsértők (mert ugye Józsika a szomszédból a másolt Red Alertjével ilyen) sokkal kevésbé profik, könnyebben megfoghatók, a rendőrség meg szeret statisztikára dolgozni. Lehet, hogy előbb-utóbb rápörögnek erre a területre, de nem hiszem.

Ha már itt tartunk: zene és film, MP3, DivX és egyebek. Másolás, letöltés, letöltésre kínálás, pénzért terjesztés...?

Lényegében ugyanaz a helyzet, mint a szoftverekkel, ebből a szempontból egy megítélés alá esnek. A rájuk vonatkozó szerzői jogi szabályokban persze vannak különbségek, de jogsértés esetén ugyanaz a helyzet.

A saját, boltban megvett zenei cédémből csinálhatok MP3-at?

Igen. Ez a szerzői jogi törvény „szabad felhasználás" fogalmi körébe tartozik, és teljesen szabályos, akár audio CD-másolás (CD-re vagy kazettára), akár videokazetta-másolás. Ha belegondolsz, ezért is fizetsz, mert az üres kazetták, CD-k ára vastagon tartalmaz bizonyos arányú szerzői jogdíjat quasi kompenzálandó a velük majdan elkövetett cselekményeket.

Egyedül arra kell vigyázni, hogy a szerzői jogi törvény szerint, ha a másolatot mással csináltatod meg számítógéppel, vagy elektronikus adathordozóra, az már nem minősül szabályosnak! Ha pl. egy CD-író vállalkozó tudja, hogy a „megrendelőnek" semmilyen szerzői jogosultsága nincs a másolandó anyagon, elvileg nem írhat szabályosan!

Mi a helyzet a warez site-okkal? Internet-szolgáltató vagy szerver tulaj felelős-e azért, mert warez/egyéb illegális anyag van szerverén? És ha kiírja, hogy vigyázz, ne töltsd le, ez illegális, én nem vállalom a felelősséget?

Ha ő, vagy a megbízottja, munkavállalója stb. rakta fel, akkor igen. Ha nem ő, hanem mondjuk egy felhasználója a saját (mondjuk bérelt, vagy az előfizetéséhez kapott) tárterületére a szolgáltató által üzemeltetett szerveren, akkor abban az esetben felel, ha a jogosult felhívására nem távolítja el a cuccot – hiszen ez nyilvánosságra hozatalnak minősül, amihez elvileg csak a jogosultnak van joga. Ha kiírja, hogy ne töltsd le, az az ő esetleges kártérítési felelősségét véleményem szerint legfeljebb a letöltő felé korlátozhatja: ha letöltőt elővette a szerzői jogi jogosult, ő nem perelheti be Pisti-

két utólag olyan indokkal, hogy „azt hittem legális, mert nem mondta senki, hogy nem az".

Mennyire érvényes ez az egész visszamenőleg, létezik-e valójában abandonware? Elvben a másolt C64-es Új Vadnyugatomért is beperelhet Rátkai mester?
Ezt az „abandonware" dolgot nem tudom, honnan szedjük, de a Transport Tycoon beszerzésekor én is nagyon örültem neki. Mindenesetre ma Magyarországon a szerzői jogi védelem ideje 70 év, amit több szempont alapján kezdhetünk számolni, de a világ összes szoftvere mindenképpen benne van, úgyhogy reszkethetsz.
Na most annyira nem rossz a helyzet, mert Rátkai maestrót a személyhez fűződő jogok illetik meg, azok védelmében léphet fel. Tehát ha belenyúlsz a programba, és a szerző nevét átírod, azért kiabálhat. Ami a vagyoni jogokat illeti (tehát a „hol a pénzem" című balhé), nem tudom, hogy anno ő adta-e ki a programjait, vagy egy kiadó, de ha az utóbbi, akkor ezért az jogosult harcolni, a szerző már nem biztos – ez attól függ, hogy ők milyen szerződést kötöttek, ezt így megmondani nem tudom.

Értem. A történelmi hűség kedvéért jegyezzük meg, hogy Rátkai István maga adta ki a játékait, nekem pedig természetesen nincs belőle illegális másolatom . De evezzünk kicsit zordabb vizekre. Voltak mostanában házkutatások dealareknél és ügyfeleiknél: mi alapján csinálhatnak ilyet, mit vihetnek el, mit tehet Pistike, ha X ideig nem adják vissza, és addig nem tud dolgozni a gépén?
Hú, erről önmagában baromi sokat lehetne beszélni, nem véletlen, hogy a büntetőeljárásról külön törvény van. Nagy vonalakban: marha jó a törvény, mert azt mondja, hogy engedély birtokában végezhető házkutatás, aztán jól ott van kivételként a gumiszabály, hogy ha „a nyomozás eredményességét veszélyezteti". Kösz... Akkor csinálhatják, ha alapos okkal feltehető, hogy „a bűncselekmény elkövetőjének kézre kerítésére, a bűncselekmény nyomainak felderítésére vagy tárgyi bizonyítási eszköz megtalálására vezet"
Olyat vihetnek el, ami a bűnelkövetés eszköze vagy annak eredményeképp jött létre. A számítógép az eszköze, a CD-k az eredménye. Ezeket vihetik, és az eljárás végén, ha a bűncselekmény megáll, el is kobozzák.
Ha náluk volt a gép, nem tudott az illető dolgozni stb., és a végén kiderült, hogy nem volt igazuk, kártérítésre jogosult a kiesett bevétele, vagy a pótlás megszervezése fejében.

Fordítsuk a visszájára a dolgot, most Pistike lesz a jó fiú, akinek mindene legális. Viszont fagy a Windowsa, bugos a játék, amelyet vett, ergo hibás terméket kapott a pénzéért. Szaladhat-e a fogyasztóvédelemhez? Kötelező-e a magyar nyelvű használati utasítás (kézikönyv), és ha nem kap a boltban, mi a helyzet?
A szoftverek hibáit nem lehet a fogyasztóvédelem körébe vonni. Ugyanis a szoftver nem minősül „árunak" (amelyet a fogyasztóvédelmi törvény hatálya alá tudnánk vonni), a szoftveren nem lehet „tulajdont" szerezni, hanem a szoftver készítőjével (forgalmazójával) felhasználási szerződést kötünk, mely alapján jogosultak vagyunk azt használni. Ezekben a szerződésekben pedig a szoftvergyártók jól leírják, hogy ez van, ezekért nem vállalnak felelősséget.
Természetesen annak nincs akadálya, hogy a szoftvergyártók az eltérő ügyfelekkel más és más tartalmú szerződéseket kössenek, lásd pl. Windows, ahol mi semmire nem vagyunk jogosultak, viszont a német vagy az osztrák kormányzat elég széles jogosultságokat kapott a Microsofttól arra, hogy turkáljanak a Windowsban. Hát ugye a különböző ügyfelek különböző jogokat kapnak, ez így van rendjén. Ehhez hasonlóan a szoftverhez a dokumentáció, használati útmutató nem kötelező, ha a felek kikötik, akkor van. Ha nem, akkor nincs. Ha viszont van, akkor hasznos tudni, hogy a szoftvert megillető szerzői jogi védelem a dokumentációra is kiterjed!

Mi történik, ha valakinek a munkahelyén adnak „jogpiszkos" szoftvert a keze alá, felelősségre vonhatják érte egy esetleges balhé során? Na és ha ő rakta fel a gépre az illegális programot?
A munkavállalót nem. Bármiért, ami a munkáltató tulajdonát képező gépen van, a munkáltató felel, még akkor is, ha a munkavállaló telepítette fel!

Térjünk át az Internet „sötét oldalára", és az ott felmerülő problémás dolgokra. Spamelés, levélbombázás, hackelés, deface-elés, ddos-fagyasztás, Black Orifice-telepítés stb. Van ezekre magyar szabályozás?
Van. Ha haszonszerzésre irányuló céllal történik, akkor „számítógépes csalás", ha információszerzés érdekében, akkor „levéltitok megsértése" vagy „magántitok jogosulatlan megismerése" bűncselekményeket lehet ráhúzni, de akár bármi mást is. Ezeknek a cselekményeknek vagy okuk van, vagy következményük, tehát a büntetőjog nem a cselekményeket szankcionálja öncélúan, hanem amit okoznak, vagy aminek eszközéül szolgálnak, azok pedig általában minőségükben nem új jelenségek.

Még egy kicsit a net és a bűnözés kapcsolatáról: bizonyító erejű-e bármilyen bűnügyben egy e-mail, fórumos hozzászólás, chatlog stb.?
Tudtommal egy sima e-mail nem bizonyító erejű. Bár nem tartom kizártnak, hogy ha a szolgáltatók tanúsítják, hogy az az e-mail változatlanul keresztülment rajtuk, akkor a bíróság elfogadná, hát... az elméleti lehetőségét nem zárnám ki, de példa még nem volt rá, hogy valakit elítéltek volna egy e-mail alapján.
Kicsit más a helyzet az elektronikusan aláírt e-maillel, illetve egyéb okirattal. Ez ugye alapvetően új jelenség, most fogadták el a törvényt, hurrá nekünk. Ennek értelmében az ilyen módon létrehozott e-mail, amennyiben az aláírása érintetlen, hitelesnek számít, de ne feledjük: csak azt bizonyítja, hogy az írta, akinek az aláírása ott van, azt nem, hogy ami bele van írva, az igaz is!
Fórumos hozzászólás: ha megállapítható belőle az illető személyazonossága (az enyémből pl. igen), akkor én nem tartom elképzelhetetlennek, de valószínűtlen. Igazából ez olyan kérdés, amelyiknek még nem volt gyakorlati tesztje az életben. Inkább úgy néz ki az ilyen, hogy a rendőrség tud belőle információt szerezni, de bizonyítéknak önmagában nem elég. Ugyanez vonatkozik a chatlogra, itt a szolgáltató – ha olyan a technikai felszereltsége, hogy tud érdemit mondani – tanúsíthat adott eset-

ben, azaz amit mond, tanúvallomásként felhasználható elméletileg.

Ugyanúgy működnek-e a fórumokban, levelezőlistákon (ugyebár nagy nyilvánosság) a „becsületsértés" és a „rágalmazás" bűncselekmények? Eljöhet-e az az idő, hogy pl. a Matáv beperel engem, mert egy fórumban róla „valótlan tényt állítok, vagy valós tényt hamis színben tüntetek fel"?
Erre sem nagyon tudok gyakorlati precedenst, szerintem akkor tudjuk meg, ha valaki megpróbálja. Úgy gondolom, hogy ha egyértelműen megállapítható, hogy ki írta, amit írt, akkor felelősségre lehet vonni. Én azt tartanám jónak, ha működnének abban az esetben, ha valaki felvállalja a való énjét. Kicsit kiborultam a múltkor az Index Politika-fórumán, amikor egy ismert magyar közéleti személyiséget hmmm... szóval az arcát az alfelével minősítettem egyenértékűnek, mire valamelyik moderátor letiltott egy hétre. Hiába magyaráztam neki, hogy ha az illetőnek valami hisztije lesz a dolog miatt, majd beperelhet engem... na nyilván nem is jogi megfontolásokból kaptam a büntit.
Néhány éve, az Internetto fénykorában volt egy eset, amikor a rendőrök ki akartak szedni hostadatokat az Internettótól, aki ezt megtagadta. Akkor talán bíróságig jutott az ügy, és a bíróság azt mondta emlékeim szerint, hogy nem kell neki kiadni, úgyis komolytalan az egész...

Mennyire kavar be az, hogy a netes ügyekben eléggé elmosód(hat)nak az országhatárok? Mondjuk Pistike külföldi szolgáltatónál, külföldi szerveren üzemeltet jogsértő oldalt, hogy lehet ezt magyar intézkedéssel leszedetni?
Ahány állam, meg helyzet, annyi szokás. Leginkább az egyes államok által kötött nemzetközi jogsegély-egyezmények alapján, melyekben az államok kötelezettséget vállalnak arra nézve, hogy egymás hatósági tevékenységét segítik. Viszont mindig van egy-két állam, amelyik nem ír alá ilyeneket, vagy egyéb kiskapukat talál magának...

Tehát ha mondjuk Bantufölddel nincsen ilyen egyezménye kis hazánknak, akkor egy ottani szerveren azt csinálhat Pistike, amit akar, nem megfogható?
Na most, mivel a cselekmény hatása Magyarországon is érezhető, ezért a magyar hatóságok is eljárhatnak, csak Bantuföld együttműködése nélkül bizonyos eljárási lépések meg egyebek lehetetlenek. Például lehet, hogy nem fogják lekapcsolni a szervert, nem adnak ki bizonyítékokat, és hasonlók. Tehát eljárásjogilag sokkal nehezebb dolguk lesz a magyar hatóságoknak. Ez adott esetben jelentheti azt is, hogy az egész eljárásuk lehetetlenné válik.

Izgi téma a végére, hátha már elaludt az olvasó: a netes pornó mennyire illegális? Gondolom, a pedofília eléggé, azt most nagyon felkapta a média, de egyébként? Bármilyen perverz képet / videót / szöveget feltehet Pistike a site-jára? Vagy ki kell írnia, hogy csak 18 éven felül? És mi a helyzet az összemontírozott, fake szexképekkel, becsületsértésnek vagy valami hasonlónak számít, ha Pistike valakiről ilyet csinál, és felteszi a netre?
A pornóanyagok nyilvánosságra hozatalánál nem szabad elfelejteni, hogy ezek az anyagok ugyanúgy szerző jogvédelem alá esnek, mint mondjuk az mp3-ak, úgyhogy jellegüktől függetlenül érvényes rájuk a sok szerzői jogi maszlag. Ami a pornót illeti, nem tilos, és amint említetted, a pedofílián kívül nincs tilalmazott formája. A fake képek készítése nem bűncselekmény, viszont a rajtuk szereplő személy kártérítés miatt fordulhat bírósághoz.

Oké, most már nagyjából ismerjük a jelenlegi helyzetet. De mi minden fog változni a számítógépes jogban, ha bekerülünk EU-ba?
Nem sok, mert a legtöbb jogszabályunk már most az EU joganyagának figyelembe vételével lett elkészítve. Meg hát ezt nem úgy kell elképzelni, hogy belépünk, aztán lesz egy rakás új törvényünk. Szóval olyan nagyon nagy változások nem lesznek.

Mennyire felkészültek a bűnüldöző szervek és a jogi intézmények (a rendőr már tudja, hogy nem a szkennert kell lefoglalni? A bíró tisztában van azzal, hogy mi az a hackelés)?
Nem igazán. Tapasztalható fejlődés persze, de az a gond, hogy – véleményem szerint legalábbis – az állam marha kevés figyelmet szentel a dolognak. Ami pedig nem állami kezdeményezés, ld. BSA, az a legszebb megfogalmazásom szerint, hmmm, mondjuk, hogy „önérdekű". Félre ne érts, nem a BSA-val van bajom, de ez a szervezet kvázi szakértőként tetszeleg a konkrét eljárásokban, miközben sokszor ezekben az eljárásokban az őt anno létrehozó egyik tag félként szerepel! Jogi nonszensz, ugyanis az eljárásban részt vevő szakértő fogalmi eleme az ügyben való elfogulatlanság.
Ez van...

Azt hiszem, ez jó is lesz végszónak, én sokkal okosabb lettem, mint a beszélgetés elején voltam, remélem, az olvasók is így vannak vele. Köszönjük a válaszokat!
Én köszönöm a lehetőséget, hogy válaszolhattam.

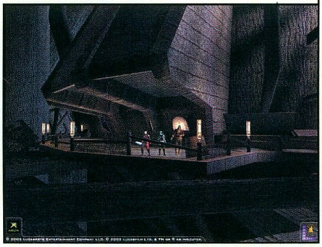
Hancu
gumicukor@hancu.com

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Már nagyon sok idő telt el azóta, hogy a testi fogyatékosságban szenvedő Rayman (akik nem ismernék: szegény kis fickónak se karjai, se lábszárai) meglátogatott minket. Ősszel jön azonban a harmadik epizód, amelyik előreláthatólag sokkal felnőttesebb lesz, mint az eddigiek (bonyolultabb sztori és erőteljesebb poénok). A sztori szerint Rayman világát megtámadták a Hoodlumok (csuklyás figurák muskétával és rossz modorral), és természetesen a helyzet megoldásának feladata ránk vár. A fejlesztők új harcrendszerről beszélnek (ez meglepő, eddig volt a harcnak rendszere?), amelyik több taktikázási lehetőséget biztosít. Persze a játék lényege nem változik: minél több bigyót – szakszóval lumot – kell összegyűjtenünk, lecsapnunk mindenkit, és megkeresni a pályákon a kijáratot. A játék megjelenik PC-re is, mégpedig az Xboxos verzióval együtt, ősszel.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

A Baldur's Gate-széria alkotóinál, a BioWare-nél már majdnem két és fél éve készítik ezt a szerepjátékot a LucasArts számára. A KotOR a Köztársaság aranykorában játszódik, mintegy négyezer évvel a klasszikus trilógia előtt (ennek köszönhetően ismerős alakokat senki ne keressen, még Yoda sem ilyen öreg). A galaxist éppen a Jedik és a Sith közötti háború dúlja – a világ sorsát természetesen mi fogjuk eldönteni (nagyon valószínű, hogy a sötét oldalra is átkeveredhetünk). A kalandot egyedül kezdjük, de magunk mellé vehetünk két vállalkozó kedvű figurát. Közöttük lesznek droidok, emberek és persze más fajok képviselői is. A harcrendszer valós idejű lesz, egyszerre egyik karakterünket irányíthatjuk – de bármikor átvehetjük az irányítást egy másik felett. Az éppen nem közvetlenül kontrollált hőseink előre letárolt taktika szerint cselekedhetnek, szinte bármilyen viselkedést hozzájuk rendelhetünk. A szokásos szintlépéses rendszert fogják alkalmazni a fejlődéshez, az eddigiek alapján a Fallout megoldásához hasonlóan. Tíz bolygót kereshetünk fel (űrharc nem lesz!), melyek között lesznek eddig nem ismertek is, mint például a Sith-ek anyavilága, a Korriban. Az Xboxos verzió ősszel jelenik meg, a PC-s pedig 2003 tavaszán (a LucasArts nem akarta egy időben kiadni a Galaxies-zal).



SPIDER-MAN: THE MOVIE

Májusban – legalábbis Amerikában – jön a Spider-Man film, természetesen ezzel együtt minden platformra (így PC-re is) megjelenik az azt feldolgozó játék. Az Xboxos változatban 24 pálya kap helyet, melyekben Pókemberünk minden ellensége megpróbál keresztbe tenni nekünk – Scorpion, Shocker, Vulture, Venom és természetesen a film egyik főszereplője, Green Goblin is. A játék egyik érdekessége a Time-Dilation technológia, amelynek köszönhetően a főellenfeleknél a játék egy kicsit belassul, hogy mindig tudjunk reagálni ellenfeleink cselekedeteire (ez annyiban különbözik a Max Payne-féle Bullet Time-tól, hogy Spider-Mant ilyenkor is rendes sebességgel irányíthatjuk). A titkos helyeken különböző ikonokat találhatunk, melyek új támadásokat és hálózási technikákat jelentenek – az előző részek körülbelül 10 kombóját megháromszorozták. Természetesen a játék grafikája is sok változáson ment keresztül, nem csak Spider-Man néz ki úgy, mint filmbéli társa (még a szemei is úgy tükröződnek), hanem a pályákat is a filmből emelik át – különösen a szabadban, a felhőkarcolók között játszódó helyszínek lettek gyönyörűek.

COLIN MCRAE 3.0

A viszonylag kevéssé sikeres Colin 2.0 után idén Karácsonykor érkezik meg a következő próbálkozás. A Codemastersnél a legnagyobb figyelmet a grafikára fordították – minden autó 13 000 poligonból áll, és természetesen a sebződési rendszer is nagyon realisztikus lesz (minden alkatrészt leszakíthatunk az autóról – ajtókat, gumikat, visszapillantókat, kipufogót). A játékot egy Ford Focusszal és egy hároméves szerződéssel kezdjük: ha nagyon rosszul szerepelünk, akkor akár ki is rúghatnak, és egy másik csapatnál kell munkáért kuncsorognunk. Ez persze azzal is jár, hogy más autóba kell ülnünk – a fejlesztők a WRC-sorozat minden kocsiját hűen modellezték le.

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

Fejlesztő: Bunkasha **Kiadó:** Activision **Web:** www.gowreckless.com

Aki már állt órákon keresztül délutáni csúcsforgalomban centinként előrehaladgatva, az minden bizonnyal elgondolkodott azon, hogy milyen szép is lenne, ha az autó épségével nem törődve átvághatna a tömegen, ha éppen úgy kívánja, akkor egy parkon át, ha pedig úri kedve úgy tartja, akkor a kirakatokon keresztül. Természetesen ezt a való életben nem illik megtenni, de hát mi másra is lenne jó egy játék, ha nem arra, hogy mindenféle csodás dolgokat vigyünk véghez? A Wrecklessben kiélhetjük minden közlekedéssel kapcsolatos sötét vágyunkat, valahogy úgy, mint azt a Driverben is megtehettük.

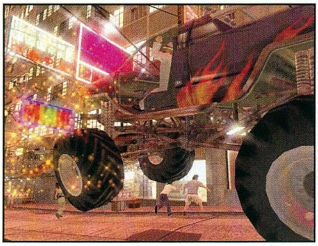
A játékban két történet közül választhatunk, mindegyik tíz küldetést tartalmaz. Egyik oldalról két rendőrlánykát tehetünk a biztosítók rémévé, míg a másik szálon két ostoba kémtanonccal tevékenykedhetünk. A küldetések némiképp összefüggnek egymással, például lesz olyan verseny, amelyiket mindkét oldalról lejátszhatunk, természetesen más helyszíneken. A küldetésekben egyébként a yakuzák ellen kell fellépnünk (ez a Maffia japán megfelelője), akik fekete kocsikban törnek az életünkre.

A játék Hong-Kongban játszódik, tulajdonképpen ez az egyetlen pálya – majd' minden küldetésben bejárhatjuk az egész metropoliszt. Küldetéseink igen sokrétűek, legtöbbször ámokot kell futnunk az utcákon: le kell rombolnunk néhány standot, napernyőket kell felborogatnunk, vagy éppen össze kell törnünk pár ellenséges kocsit. Szerencsére lesznek trükkösebb feladataink is, ezek általában sokkal nehezebbek, mint a szokásos „pusztítós" küldetések: lesz például egy verseny, kell radioaktív anyagot cipelnünk, vagy pár helyről fotókat készíteni; sőt, egyszer még vért is kell szállítanunk ügyelve arra, hogy ne ütközzünk túl sokat.

A játék készítői újoncok ebben az iparágban – a Bunkasha ugyanis tucatnyi japán pornómagazin publikálásával foglalkozik, ez az első játékuk. Szerencsére ez nem jeleni azt, hogy ne ismernék az Xboxot és képességeit, sőt, szinte mindent kicsavartak a gépből, amit tudtak. Az, hogy a játék gyönyörű, nem fedi a valóságot – egész egyszerűen elképesztő! Autóink (belőlük tíznél is több van) elképesztően részletesen vannak kidolgozva, bennük a karakterek mozognak, dülöngélnek, sőt, nagyobb kanyarokban kétségbeesetten kapaszkodnak. A kasztnit minden egyes fényforrás megvilágítja, fantasztikus látvány, amikor éjjel végigszáguldunk a neonreklámokkal telezsúfolt főutcán. Az autók törnek, ám ez csak a grafikában jelentkezik, a teljesítmény nem romlik egy fikarcnyit sem – ez nem szimulátor. Annak ellenére sem az, hogy a játék fizikája meglehetősen valósághű, ez különösen az ütközésekkor figyelhető meg: a gépek úgy vágódnak le egymásról, ahogy az a való életben is történne. Visszatérve a grafikára: az igazán apró részletek csak a visszajátszásokban figyelhetők meg, például amikor ugratáskor meglátjuk a terepjáró alját, az alvázán itt-ott rozsdafoltok vannak. Amikor berontunk egy bevásárlóközpontba, akkor a vendégek elkeseredetten menekülnek előlünk, a falhoz simulnak, kiabálnak (elgázolni senkit nem lehet). A vendéglőben leverhetjük a festményeket a falról, a kikötőben pedig megcsodálhatjuk minden idők legjobb vízeffektjét. Természetesen a játék teljesen folyamatosan, minden röccenés nélkül fut. A látványt a véletlenszerűen feltűnő effektusok tovább színesítik: a képernyő behullámzik, vagy a háttér elmosódik – ráadásul a visszajátszásokban néha teljesen elvadult szűrőket láthatunk (például minden fekete-fehér, csak a mi autónk színes)

Technikailag tehát a játék csillagos ötöst érdemel, ha valaki tudni akarja, hogy az Xbox mit tud, ez lenne az egyik játék, amelyiket megmutatnék neki. Azonban a Wreckless távolról sem tökéletes: legnagyobb hibája, hogy ha egyszer végigjátszottuk, utána a program már nem sokat mutat. Hasonlóan a Max Payne-hez, itt sincs többjátékos-mód, pedig annak igencsak örültünk volna (akár kooperatív, akár egymás elleni formában). Sajnos még azt sem oldották meg, hogy időkorlát nélkül flangálhassunk a városban, csak és kizárólag az egyes küldetéseket indíthatjuk el, legfeljebb nem foglalkozunk a céllal. Egyszer azonban megéri végigvinni, hiszen az is eltart 6-8 óráig.

PC Guru Xbox Team



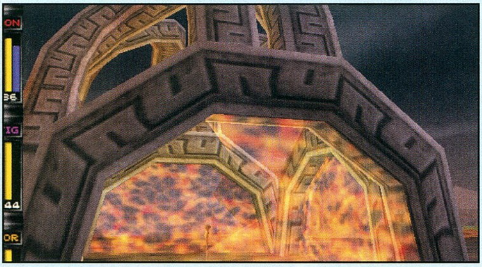
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

Sims. Szia Mocsy! Már jó ideje küzdök a Simsszel: egy férfival kezdtem, azóta van feleségem, két gyerekem, nagy házam stb. Megvettem a Livin' Large-ot, feltelepítettem, de semmi új cuccot nem adott (se padló, se tapéta, se ajtó-ablak, semmi...). Lehet, hogy én vagyok a hülye, de nem értem, miért nem működik.
Előre is köszi a segítséget.

Üdvözlettel: Dankó Károly

Szia!
Amennyiben a Sims verziód európai és a kiegészítő amerikai (mert az európai a Livin'it Up volt), akkor ez előfordulhat, sajnos.

Lily



Baldur's Gate II. Hi! Bocsi Mocsy, hogy megint zavarlak, de megint problémám van a BG2-vel, igaz, ez most sokkal komolyabb. Az lenne a probléma, hogy kocsmában egyszerűen nem tudok aludni. Mindig azt írja ki, hogy „you cannot rest at this time", ez pedig nagyon zavaró, mert Athlakában nem aludhatok a szabad ég alatt, ahol persze simán menne! Kérlek, minél hamarabb válaszolj, mert így nagyon nagy bajban vagyok, jah és azért a régi kérdéseire is várom a választ.
Előre is köszi!

Shongi

Szerintem az embereid túlságosan messze vannak a kocsmárostól, így azt hiszi a program, hogy nincsenek a közeledben. A megoldás az, hogy egyenként tereld őket a fő karakter köré, akkor már pihenhetsz.

Hello Mocsy! Nos, mint valószínűleg sokaknak, nekem is a Baldur's Gate 2-vel van bajom. Egész pontosan ott, hogy Underdarkban Soluafein megkért, hogy hozzam vissza neki a Mind Flayerek fogságából Phaere-t. Elmentem az imént említett „kis" „aranyosok" barlangjába, ott sikerült is legyőznöm egy csomó ellenfelet, és kiirtanom sok Ilthidhet plusz a központi agyat. Mindezek után meg sem jelent az a drow nőszemély. Jó, gondoltam, átkutatok megint mindent! Semmi. Légyszi segíts, mert így nem fog menni a küldetés! :)

mm2

A küldetés sikere azon múlik, hogy sikerül-e megtalálnod Solaufeint a keleti barlangok bejárata előtt, 12 órával a küldetés megkapása után. Az időzítés nagyon fontos, a drow nem fog várni rád órákig. Ott megnyit egy kaput az asztrál síkra, így harcolhatsz az agyszívókkal, s mentheted meg a nőt. A mindflayerek barlangjába nem is kell bemenned.

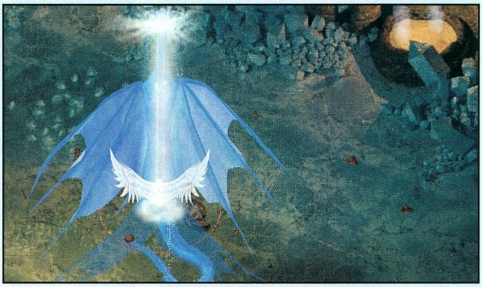
Szia Mocsy! Lenne pár kérdésem a BG2-vel kapcsolatban. 1. kérdésem az lenne, hogy hol van pontosan Athlakában Firkraag, mert sehol sem találom.
Lord Jierdant a Copper Coronetben találod meg, ő adja a Firkraag küldetést.
A második az, hogy a 2000/11. számban Chris ír valami beszélő kardról. Ennek kéne a pontos helye, mert csak annyit ír, hogy a csatornában, de melyikben?
Válaszodat előre is köszönöm. Ja, és ha lehet, minél hamarabb írj, mert nagyon gyorsan kéne a válasz.

Shongi

A csatornalejárat szintén a Copper Coronetben található, egy titkos ajtó mögött. Előbb azonban ki kell szabadítanod a rabszolgákat.

Hello Mocsy! Lenne egy tippem azoknak, akik a BG2-ben szeretnének láthatatlanok maradni. A Waukeen's Promenade-ben van egy fogadó, annak a második szintjén található egy csapat, akik éppen vitatkoznak valamin. Amikor észrevesznek, a velük lévő törpe beléd köt, el kell küldeni melegebb éghajlatra, ezután mindannyian rátok támadnak: egy fél-ork barbár, egy varázsló (nála van a Cloak of Non-detection), az előbb említett törpe és egy eléggé kellemetlen tolvaj (nála van a játék egyik Ring of Invisibilityje). Elég kellemetlenek tudnak lenni, de megéri, már csak az XP miatt is. És ha nem baj, lenne egy másik is. Ankheg shellért nem kell a világ végére elutazni, elég a Bridge Districtbe valahol a közepénél jobb oldalt van két ajtó, az egyik mögött egy anya van a gyerekeivel. Itt lehet megtalálni az egyik polcon a shellt (érdemes a kutatás előtt menteni, mert a többi polcnál észreveszi a kutakodást, és riasztja az őröket, ez pedig nem jó). A másik mögött pedig egy csapat van, akik rögtön megtámadnak, ha belépsz az ajtón. Egy idő után egyikük megidéz egy lényt, ami eléggé kellemetlen ügy, így tehát gyorsan végezni kell velük. Remélem, segítettem ezzel valakinek, és nem olyat írtam le, amit már mindenki tudott.
Őszinte hívetek:

McHalls, alias Kladni László

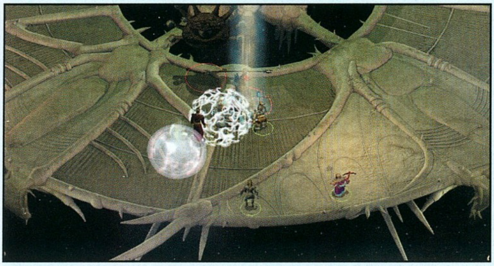


Hi Mocsy! Nekem is lenne egypár bajom a BG2-vel. Végül is, nem is olyan nagy bajok, de azért jó lenne, ha tudnál rá válaszolni. A kérdések a következők:

1. Van a játékban egy halberd (neve: Wave halberd, vagy valami ilyesmi) meg is van, a Wave Shaft belőle, de nem tudom, hogy a többi része merre van.
A Wave Blade a Sahaugin Cityben található a Sahaugin hercegnél.
2. Megvan a Gesen bow shaftje is, de nem találom a húrt bele.
Asylum, a labirintus harmadik szintjén, a Vaultban.
3. Van egy kard (Equalizer) a pommel jewel van meg belőle, de a többi hiányzik. A hiányzó dolgok hol vannak?
Equaliser Hilt: Underdark, Eastern Tunnels
Equaliser Blade: Underdark, Southern Tunnels
Ezenkívül találtam egy wyvern fejet, és evvel lehet valamit kezdeni, vagy csak eladni? (kb. 300 aranyat adnak)
Nyugodtan eladhatod.
előre is köszi

Dodo

U.I. már majdnem másodszor viszem végig, de nem találtam semmilyen jó módszert a vámpírok/élőholtak legyőzésére, pár tipp jól jönne.
Használj tűzvarázslatokat ellenük, s küldj olyan embert a legyőzésükre, aki védve van a szintleszívásokkal szemben. Valamelyik lich (City Gates/Crooked Crane) koporsójában találsz egy kardot, amelyik duplán sebez élőhalottak ellen, ráadásul napfényt varázsolhatsz vele naponta egyszer. A kard neve: Daystar.



Wizardry 8. Szia! A kérdésem az lenne, hogy hol jelenik meg az az általad említett teleport a 3 tárgynak a templomban való elhelyezése után? Vagy muszáj megcsinálni a békeküldetést a teleport megjelenéséhez? Mert én nem csináltam meg, de sem az umpani, sem a tran'g vezetőtől kapott missziót, sem ezeket nem lehet kihagyni?

Előre is Thx!

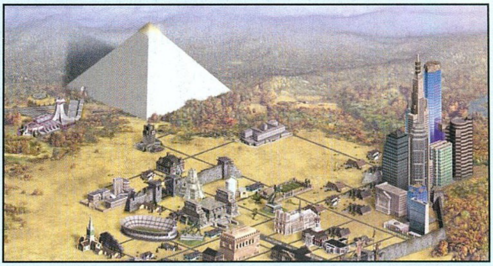
A teleport a térkép közepén jelenik meg. Ha megnézed az automata térképet, akkor megtalálod. Egyetlen út vezet oda, nagyon nehéz eltévedni. A békeküldetést nem fontos összehozni a játék befejezéséhez, első végigjátszásra nekem sem jött össze.

Black & White. A Black & White-ban a majom vagy a gorilla a jobb kreatúra? Kösz, ha válaszolsz:

Dexter Voltage

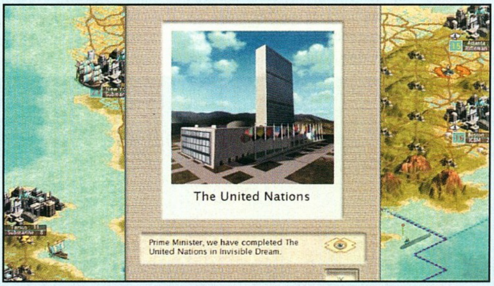
Szia! Nem tudom pontosan, milyen szempontból kérdezed. Tanulékonyság szempontjából az élen a csimpánz van, őt követi a majom és végül a gorilla (persze, ez csak a játékra vonatkozik). Ha az erő a fontos számodra, akkor a sorrend pont fordítva alakul.
Igazából mindegy, melyik lényt neveled, mindössze van, amelyik lassabban tanul.
:) *Lily*

Civilization III. Kérdéseim a Civilization III Tippek&Trükkök című cikkhez kapcsolódnak: 1. A kulturális hadviselés mit jelent? Elegendő a templomok, katedrálisok, könyvtárak felhúzása minél hamarabb?
Valóban ezt jelenti, de ne feledkezz meg a csodákról sem. Minden kulturális létesítmény kultúrapontokat generál körönként. Abban az esetben, ha elegendő összegyűlik, akkor a város határai kijjebb tolódnak, vagyis a város terjeszkedik. Abban az esetben, ha ebben a zónában egy kisebb város található, akkor a nagyobb kultúrával rendelkező település egyszerűen bekebelezi azt.
2. Ha lázadás tör ki 1 városban, akkor ugye kiveszek 1 munkást a termelésből. DE! Miután leállt a lázadás, és építünk, mondjuk 1 templomot, akkor vissza lehet-e tenni a termelésbe a csávót, vagy inkább hagyjuk, hadd szórakoztasson tovább. Tudom, hogy ez helyzetfüggő, de Ön hogy szokta csinálni általában?



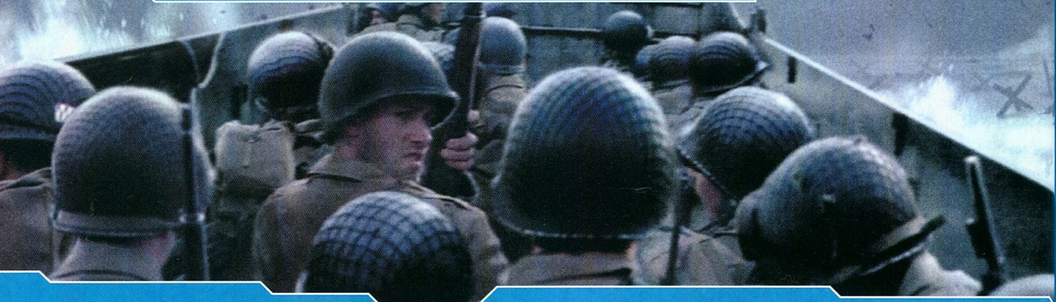
Lázadás abban az esetben tör ki, ha több elégedetlen polgár él az adott városban, mint boldog. Amennyiben szórakoztatót kreálunk az egyik dolgozóból, úgy nő a boldog emberek száma, s a lázadás rövid időn belül megszűnik. Egy templom építése növeli a boldog emberek számát, így feleslegessé válik a szórakoztató. Rendszerint visszazavarom dolgozni, ne lopja nekem a napot, amikor nincs lázadás.
3. Hogy lehet a leggyorsabban kifejleszteni a technológiákat? Van-e esetleg valamilyen hatékony taktika a cheaten kívül?
Sok pénzt kell a technológiák kifejlesztésére áldozni, valamint az sem árt, ha a lakosság egy részéből tudóst képzünk.
4. Ön minden munkását maga irányítja, vagy mondjuk a fele automatikusan végzi a dolgát? Ez azért érdekel, mert sokat kell velük szőröznöm.
Kezdetben magam irányítom őket, de később már annyian vannak, hogy inkább a gépre bízom a pepecs munkát.
Előre is köszönöm, hogy időt fordított rám. Ha esetleg túl hülyék lennének a kérdések, elnézést kérek:)

Tisztelettel: Egy Olvasó!



MEDAL OF HONOR TIPPEK TRÜKKÖK

Fejlesztő: 2015 **Kiadó:** Electronic Arts **Web:** www.ea.com



Kétségtelen, hogy a tavalyi E3 (Electronic Entertainment Expo) egyik kiemelkedő pillanata lehetett, amikor Steven Spielberg és George Lucas feltűntek a standok között, majd az Electronic Arts zártkörű rendezvényére siettek. Szemtanúk beszámolója szerint, a kivetítőn zajló események hatására George a következőket mondta barátjának: „Istenem, ez teljesen úgy néz ki, mint a Ryan közlegény megmentése!" Yeah, and I love it! – hangzott akkor a válasz, majd valamivel később szintén Steven fogalmazta meg, hogy a stúdió olyan szintre emelte az interaktív játékot, amilyenről korábban sosem gondolta volna, hogy lehetséges. De miről is van szó? Természetesen a DreamWorks Interactive, a 2015 Inc. és az EA közös projektjéről, a MOHAA-ról (Medal of Honor Allied Assault).

Előző számunkban igyekeztünk részletesen bemutatni a programot, ám a fronton azóta számos változás történt. Ezek közül talán a legfontosabb, hogy az AA az év eleji megjelenését követően jelenleg öt hete a legnagyobb példányszámban értékesített PC-s játéknak számít (persze biztosra vehető, hogy a Sims – valami érthetetlen módon – hamarosan újra visszakerül a trónra, és ott lesz még vagy kétszáz évig:)). A látványos siker megerősített minket abban, hogy az alábbi három oldal erejéig visszatérjünk a játékhoz, és megosszuk veletek az időközben kikristályosodott tapasztalatainkat és a rajongók által elérhetővé tett információkat. Reméljük, hogy mindez segítségetekre lesz a végigjátszásban, és hogy az easter eggek még a hatodik küldetés után is szórakoztatónak bizonyulnak majd.

Medálok. A katonáknak a haza szolgálatában tett kiemelkedő cselekedeteit a hadsereg kitűntetésekkel jutalmazza. Ahogy az már lenni szokott, mindez háborús időkben valóságos éremhullást eredményez, nem volt ez másként a II. Világháborúban sem. A MOHAA-ban a Load/Save menüpont alatt találhatjuk a medáltartó díszdobozunkat, amely összesen kilenc érem tárolására alkalmas. Hatot a küldetések során érdemelhetünk ki, hármat pedig az eltérő nehézségi fokozaton befejezett játékért kapunk (easy, medium, hard). Előfordulhat, hogy már az első végigjátszást követően is begyűjtjük az érmek nagy részét, bár az ehhez szükséges feladatokat a közvetlen parancsaink nem tartalmazzák. Mind a hat főhelyszínen egy „titkos" küldetés végrehajtására is lehetőségünk lesz, leszámítva a D-nap eseményeit, amikor az American Campaign Medal elnyeréséhez elegendő a partraszállás borzalmainak túlélése is (azaz a továbbjutás kiharcolása). A további öt titkos feladat részletes leírását előző számunkban találhatjátok (35. oldal), bár akkor még nem értesültünk arról, hogy a Bronz és az Ezüst Csillag a könnyű és a közepesen nehéz játékmenet befejezéséhez kötődik, míg a „Distinguished Service Cross" a nehéz fokozat sikeres teljesítőinek jár. Ez utóbbival együtt teljes az éremgyűjtemény, ezért mi is hozzáfogtunk a megszerzéséhez, már csak annak okán is, hogy ne kelljen a cikk illusztrációjához, náluk ügyesebb játékosok képlopásait felhasználnunk:). Hamar kiderült azonban, hogy hard fokozaton az AA helyenként eléggé kiábrándító, ezért első nekifutásra a kalandok nehezített változata csak jelentős FPS-rutinnal ajánlott. Akadt olyan rész, ahol a fedezék mögül tüzelő MG-42-es legalább harmincszor kaszált le, mert a gépágyút kezelő katona rendre gyorsabb volt nálam. Ráadásul célpontként sem jeleskedett, hiszen arra a rövid pillanatra, amíg reagálhattam volna, szinte semmi nem látszott belőle. A megoldás végül az lett, hogy mozgásból kellett halál pontosan a feje fölé lőni – mondjuk az MP40-essel –, mert ilyenkor jobbnak látta, ha nem tüzel. Viszont harmincszor már csak a mentések utáni újratöltés is unalmas, nem beszélve arról, hogy rengeteg felesleges egércsapkodást, idegeskedést és káromkodást spórolhatunk vele, ha az életünkből mindez kimarad:). Persze ezeket a részeket leszámítva (szerencsére olyan sok azért nincs belőlük) akkor „facsarjuk ki" igazán az AA-ot, ha a legnehezebb fokozaton játszszuk végig, és emellett begyűjtjük az összes elérhető kitűntetést is. Ehhez következzék most néhány jó tanács.

MP in action. Miután könnyű vagy közepes fokozaton befejeztük a játékot, már elegendő tapasztalat áll majd a rendelkezésünkre, hogy ezúttal elegánsabban, könnyedebben küzdhessünk. Ennek az egyik módja, ha rendszeresen használjuk a mesterlövész puskát, a kézigránátokat, a hangtompítós pisztolyt, illetve ennek a fegyvernek a második támadási formáját, amelyet nemes egyszerűséggel „pisztolynyéllel való arculcsapásként" definiálhatnánk. Jellemző jelenet a játékból, amikor a német katonák puskatussal terítik le Mike Powellt, ha vészesen közel kerül hozzájuk, mondjuk a rosszul időzített tárcserét követően. Zárt terekben, vagy például az őrbódéknál magányosan

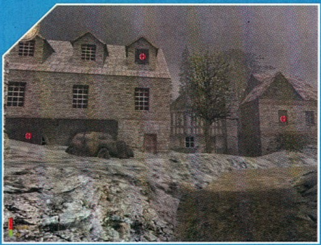
A LEGENDÁS „PURPLE HEART"

A ma is használatos medálok között a Purple Heart számít a legrégebbi katonai kitűntetésnek. A játék könyvtárában keresgélve ennek az éremnek a képét is megtalálhatjuk, bár a medáltartóban a Bíbor Szívnek, azaz a sebesülési éremnek külön helye nincsen. Számtalan találgatás látott napvilágot arra vonatkozóan, hogy miként szerezhetnénk be, de végül a 2015 Inc. megadta a kegyelemdöfést, és hivatalosan is bejelentették, hogy a Purple Heartot a fejlesztési periódus alatt egy másik éremre cserélték.

A MESTERLÖVÉSZEK HELYZETE A „CITYHALL" PÁLYÁN

álldogáló fegyveresek esetében az arculcsapással mindezért revansot vehetünk. Az eljárás hatékonysága meglepően jó, egyrészt, mert halk, másrészt pedig, mert rövid időre ugyan, de az ellenfeleket már az első ütés is harcképtelenné teszi. Az észak-afrikai küldetéssorozatunk közepes rutinnal gyakorlatilag zökkenőmentes. Norvégiában célravezető az eltulajdonított iratok felmutatása, majd legalább a dokkok környékének megtisztítása. Ebben az esetben – az időzített robbanóanyagok élesítését követően – valamivel egyszerűbb lesz kijutnunk U-529-ből, ami a limitált idő miatt létfontosságú lehet. Amikor a vonathoz kell rohannunk, arra érdemes ügyelnünk, hogy időben leszedjük a jobb oldali háztetőn aljaskodó orvlövészt, majd jussunk el a legutolsó ládához, és ennek a fedezékéből kicsit vegyük át a szerepét. Egy teli tár a Springfieldben elegendő lesz arra, hogy leszedjük az első adag Wehrmacht-katonát, és ennek eredményeképpen biztonságban megindulhassunk a szerelvény felé. Az akció már elsőre is sikeres lehet, ha gépfegyverrel a kezünkben hátrálunk, és közben folyamatosan szórjuk az erősítést. A partraszálló egység ajtajának lecsapódását követően szépen araszolgassunk a tankcsapdák fedezékében, majd a földi torpedók becsapódása után igyekezzünk a bunker lábát az adott út jobb oldalán megközelíteni. Itt két MG-42-es okozhat bárki számára kellemetlen perceket, egészen addig, amíg rá nem jövünk, hogy a hozzánk legközelebb eső árok egy Spriengfieldet rejt. Bár a sniperrel lelőtt katonákat idővel pótolják, mégis elkerülhetjük az össztüzet, ha a lövészárokig fedezékként használjuk az út melletti bombatölcséreket. Az ellenséges vonalak mögött újabb rutinfeladatok következnek, de mindez ne álltasson senkit, az utolsó két bevetés igen keményre sikeredett. A tigris napja tartalmazza az AA elsőként elészült pályáját, a német örvlövészekkel tömött francia kisvárost. Ez bármilyen fokozaton kellő kihívást jelent, de hardban az emelt sebzési értékeknek köszönhetően szinte lépésről lépésre halálos. Egy jól irányzott golyó az életerőnkből olyan 50 pontot szed le, abban pedig nem érdemes reménykednünk, hogy a németek keze valaha is megremeg. Ezen az idegőrlő pályán a túlélés egyetlen útja, ha az ellenfél helyzetét maradéktalanul ismerjük, ezért a mellékelt képeken bejelöltük a főbb stratégiai pontokon elhelyezett orvlövészek pontos pozícióit. Arra is akad példa, hogy az ellenfeleink ideiglenesen fedezékbe vonuljanak, sőt, néha mintha kifejezetten bújócskáznának. Ilyenkor, ha a megjelölt ponton éppen senkit sem láttok, még nem tanácsos egyből hátat fordítani, bár az is elképzelhető, hogy a társaink időközben leszedték. Nekem az is gondot okozott, hogy egyenlő távolságból, de eltérő szögekből egy-egy orvlövész nem mindig látszott, holott ugyanúgy leadta a szokásos két halálos lövését. Három oszloppal arrébbról viszont már felfedezhető volt, kis szerencsével még mielőtt a ravaszra tapadt volna. Ezt kicsit csalásnak éreztem, bár az is lehet, hogy csak az időnként ettől eltekintve is bugokat generáló Ati meghajtó (WinXP alatt Tordheimben nagyvonalúan elfelejtett pár ajtót textúrázni) tréfált meg. A külváros (Outskirts) után a helyzet a városközpontban (City hall) annyiban bonyolódik, hogy a saját túlélésünkön felül biztosítanunk kell a tankkülönítményünk sikeres fedezetét is. Teljes létszám mellett a csapat hathatós segítség, bár ez tulajdonképpen alapvető, hiszen a Distinguished Service Medal elnyeréséhez veszteségek nélkül kell a Tigrishez kísérnünk őket. A városközpontban is megjelöltük a lényeges sniper pozíciókat, de a csapat „önfejűsködéséből" kifolyólag itt két hasonló összecsapás gyakorlatilag

A MESTERLÖVÉSZEK HELYZETE AZ „OUTSKIRTS” PÁLYÁN



TÁNCOLÓ NÉMETEK

A tengeralattjáró-bázison vegyük fel az álruhánkat, és az első szintű igazolványt. Itt következik az a rész, amikor bejön az öltözőbe két katona, a kinti szobában pedig további három kártyázik. Menjünk át a nagyobb szobába, és nézzünk le a csukott ablakon keresztül, majd párszor nyomjuk meg a „use” (E) billentyűt. Ugyan az ablak nem fog kinyílni, de tanúi lehetünk, hogy a lenti németek hátraszaltót ugranak, kézen állnak vagy éppen táncolni kezdenek.

nem létezik. További könnyítés, hogy ha az első háztömbben megóvjuk a szövetséges katona életét, akkor a különítmény négy főre hízhat. Innen már csak le kell darálnunk a pályát:).

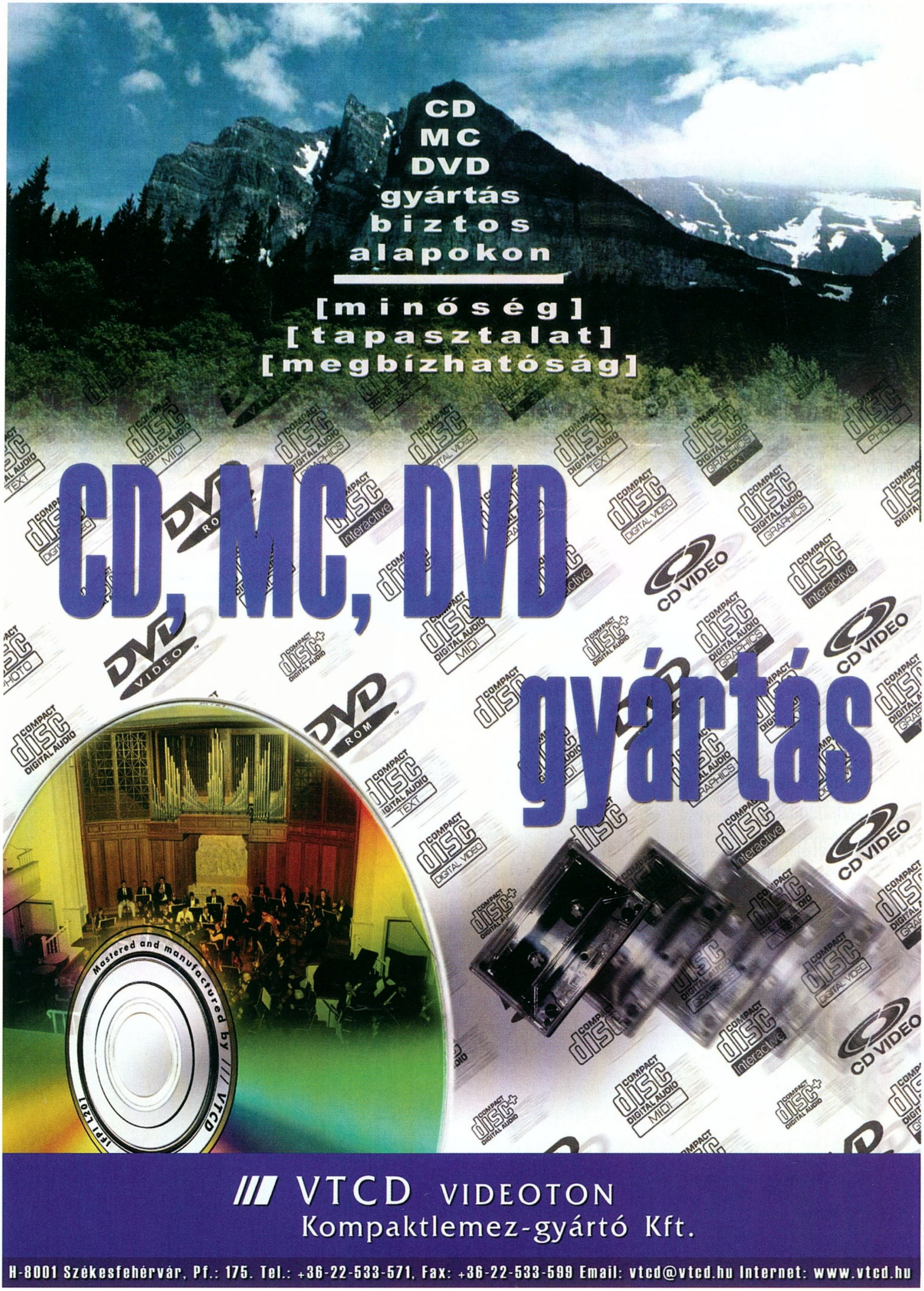
A hatodik küldetés első része a Schmerzen-közeli erdőben már a végső megpróbáltatásaink kezdetét jelzi. Mindezt igen dominánsan, hiszen gyakran elfordul, hogy a fák között rejtőzködő sasszemű németek esélyt sem adva lőnek majd le.

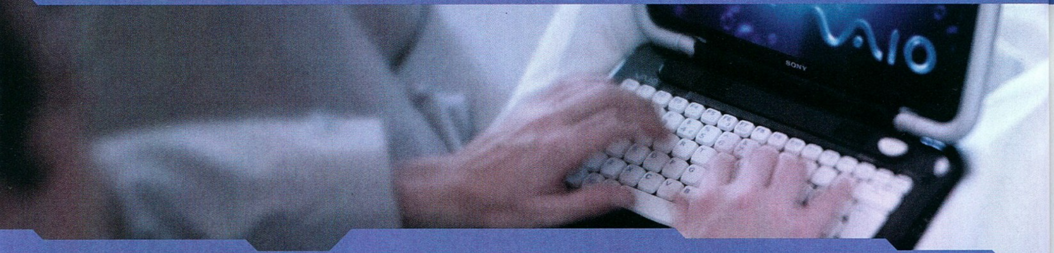
Megspórolhatjuk a felesleges bolyongást, ha ezúttal légirányban, az iránytű mentén közlekedünk, de az elit katonák ellen hathatós orvosság nincsen. Vagy állandó parában igyekszünk időben kiszúrni őket, vagy tempósan megyünk előre, és folyamatosan nyomkodjuk az F5-öt. Esetleg kombináljuk a két módszert. Bár nagyon tartottam az újabb vonatos résztől, amikor az erődítmény bejáratához érkező rohamosztagosokat kell az orvlövészektől megvédeni, ezúttal kellemesen csalódtam. A „régi” módszer a nagyobb sebzések ellenére is jól működött, így ez a rész mindössze 10-12 nekifutást igényelt. E szerint még a kocsiban maradva szedjük le az első két bástya orvlövészeit (ehhez ugye mindkét oldalra ki kell nézni), majd a közeli toronyból a katonákat, végül pedig az első áldozataink helyére érkező erősítést. Amennyiben ez sikerült, már kironthatunk a szabadba, és egyrészt újratölthetjük a Spriengfieldet, másrészt pedig foglalkozhatunk a hátsó bástyák potyalesőivel. Azzal is javíthatjuk a többiek esélyét, ha céltáblát játszunk, bár nehéz fokozaton ez mindösszesze kéttalálatnyi előnyt jelent. Ne csüggedjetek, ha az első pár nekifutásra a társaink javát leszedik, mert a siker, még hibátlan kivitelezés esetén is, gyakran csak a szerencsén múlik. Vagyis egész pontosan azon, hogy Powell szerepe mellett hogyan alakul a német orvlövészek és a Rangersek rajtunk kívül álló küzdelme. Az erődítményben még a mustárgázos rész borzolhatja az idegeinket, de mire ide eljutunk, a reflexeink már annyira kiélesednek, hogy még az elit katonák sem jelentenek majd gondot. Persze nem ússzuk meg hétköznapi távozással, hiszen a lángokban álló erődből kell kiverekednünk magunkat. A bejárati folyosónak érdemes teli táras Thompsonnal nekilódulnunk (némi időkéséssel, hogy az ellenfelek kb. egy vonalban már meginduljanak felénk), és ha eljutunk a dobozoknál található 50-es health-ig, akkor már nyert ügyünk van. Hátráljunk gyorsan a jobb oldali falig, és az őrtoronyban sorozzuk meg az utolsó előtti áldozatunkat. A lassan kigördülő vonatszerelvényből még elintézhetjük a jobboldali ablakban feltűnő németet is, aki a rohamosztagosokat utolsóként próbálja feltartóztatni.

Ideje visszavonulni... Amennyiben nehéz fokozaton végigjátszottuk a játékot, begyűjtöttük az összes kitüntetést, betöltöttük a plusz pályát és szemrevételeztük az easter eggeket, akkor elégedetten hátradőlhetünk, de aki esetleg késztetést érez rá, az a többjátékos résszel tovább gyarapíthatja az AA-os élményeit. Utóbbi még mindig mérsékelt népszerűségnek örvend, ezért valószínűbb, hogy a fent vázolt tortúra után a játékot a többség inkább elégedetten félreteszi. Kétséges, hogy a folytatásra meddig kell várnunk, a csapat egyelőre a nyáron debütáló PS2-es változaton dolgozik. Igaz, hogy ezzel párhuzamosan, ahogy azt Captain Dale a londoni premieren elmondta, a következő MOH játék is már a tervezés fázisába került.

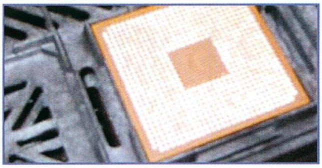
shoebaron

shoebaron@vogel.hu

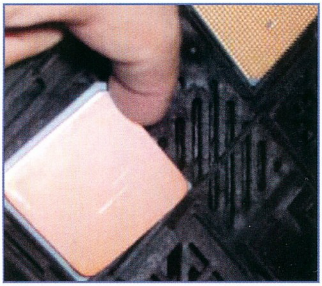

CD
MC
DVD
gyártás
biztos
alapokon
[minőség]
[tapasztalat]
[megbízhatóság]
CD, MC, DVD
gyártás
Mastered and manufactured by /// VTCD
/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-599 Email: vtcd@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu



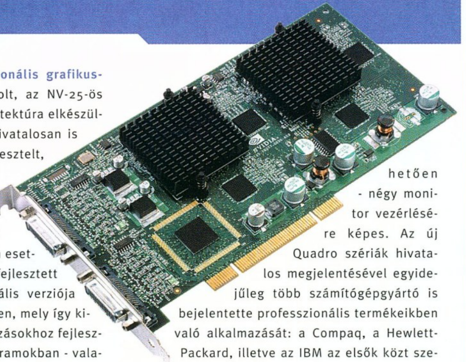
AMD: ClawHammer processzor és AMD-8000 lapkakészlet. Márciust megelőzőleg idén is megrendezték az Intel Developer Forum (IDF) számítástechnikai szakkiállítást és konferenciát, ahol is az Intel, valamint a velük szorosan együtt működő – stratégiailag fontos – partner gyártóknak a szaksajtó előtt is lehetőségük nyílott legújabb fejlesztéseik hivatalos bemutatójára, illetve a jövőre vonatkozó ígéreteik megtételére. A majd egy hétig tartó, masszív, szinte szakadatlan „információfolyamot" azonban így is sikerült megtörnie a konkurens AMD-nek, amely az eredeti tervekkel ellentétben nem a CeBIT-en, hanem az IDF-fel egyidejűleg rendezte meg azt a bemutatóját, amelynek a cég legújabb, immáron nyolcadik generációs processzorarchitektúrája volt a főszereplője. A sokak számára csak „Hammer" kódnéven ismert fejlesztés páratlan tulajdonságokkal rendelkezik: ez az AMD első olyan processzora, mely teljesen 64 bites – a 8 új SSE, valamint a másik 8, szintén új, általános felhasználású regiszterrel együtt az összes eddigi is 64 bitre lett kiterjesztve -, s ennek ellenére egy új technológiai megoldás, az „x86-64" alkalmazásával mégis megőrizte a korábbi 32 bites alkalmazásokkal való kompatibilitását! Tervezésekor a teljesítmény minél nagyobb mértékben való növelése játszotta az elsődleges szerepet, így ennek érdekében számos olyan elem került benne implementálásra, melyek a cég korábbi Palomino, illetve Thoroughbred maggal gyártott Athlon processzoraiból kimaradtak. Ilyen például az Intel SSE2 utasításkészletének támogatása, a továbbfejlesztett „prefetch" algoritmusok alkalmazása, valamint a processzor fajtájától függően az egy-, vagy kétcsatornás, integrált memóriavezérlő használata, mely ezúttal már a PC2700-as DDR SDRAM szabványt is támogatja. (Az új, integrált memóriavezérlő alkalmazásával nem csak elméletileg, de gyakorlatilag is lehetőség nyílik arra, hogy egy tokozásban akár két processzormag is szerepeljen. Ez a megoldás először a processzorcsalád nagy teljesítményű, szerverekbe szánt „SledgeHammer" típusában fog megjelenni. Sajnos ezek teljesítményéről egyelőre nem, hogy pontos adataink, de még becsléseink sincsenek, hiszen az „alap" ClawHammer processzorok is még csak az A0-ás hardware steppingnél tartanak...) Az új, sorozatgyártott processzorok ismételten csak burkolatot cserélnek, melyek ez alkalommal a különleges „HIS" fémből készülnek. Ennek jobb hővezető képessége révén a processzor melegedése, valamint a mechanikai károsodás esélye csökken. Szintén az AMD-től származó, ám nem hivatalos információ, hogy az év negyedik negyedévében megjelenő „ClawHammer"-ek azonos frekvencián mintegy harminc százalékkal lesznek gyorsabbak a cég Athlon XP szériás processzorainál! Figyelembe véve azt a tényt, hogy az első „ClawHammer"-ek a „3400+" teljesítmény jelölést alkalmazva kerülnek majd kereskedelmi forgalomba, valamint azt, hogy az Intel ekkor még csak a 3 GHz-es Pentium 4-gyel lesz jelen a piacon, nagyon úgy tűnik, hogy az AMD erőfölénybe kerül a nagy óriással szemben. Hogy ez csak pillanatnyi lesz-e, vagy tartósabb, még elválik...



Mindenesetre ahhoz, hogy egy ilyen hatalmas teljesítményű processzor megmutathassa valódi tudását, valóban nagy sávszélességű lapkakészletnek kell őt kiszolgálnia. Ennek megfelelően az AMD prezentáción bemutatták a cég legújabb lapkakészletét is, melyet kifejezetten a 64 bites „Hammer" igényeinek megfelelően alakítottak ki, s a processzor nyolcadik generációjára utalóan AMD-8000-re kereszteltek. Megjelenésének dátuma egybeesik a processzoréval, ezért eddig nem is került róla túlságosan sok információ nyilvánosságra. Sajnos nem változott ez a nemrégiben kiadott, hivatalos sajtóközlemény megjelenésével sem, mely nagyon szűkszavúan nyilatkozik az új chipkészletről, s csak a benne felhasználásra kerülő alkotóelemeket nevezi meg: AMD-8111 HyperTransport I/O hub, AMD-8131 HyperTransport PCI-X vezérlőcsatorna és AMD-8151 HyperTransport AGP3.0 grafikus csatorna. E minimális információ mellett megemlítették még azt is, hogy az AMD a továbbiakban is szoros együttműködésben dolgozik partnereivel - ALi, SiS, Nvidia és a VIA –, akik idővel szintén megjelentetik saját, „Hammer" processzorokat támogató megoldásaikat.

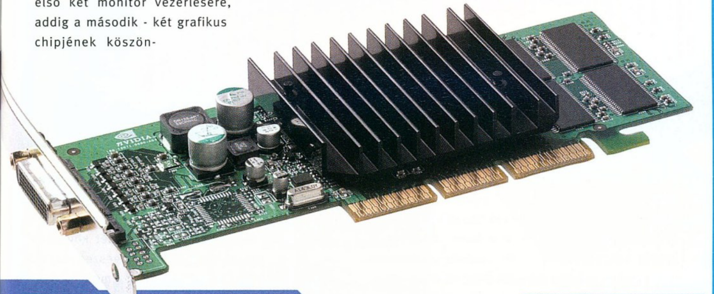


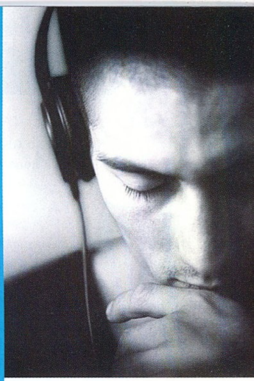
AMD: Athlon XP 2100+ Az AMD a hónap elején jelentette be felső kategóriás Athlon XP processzorcsaládjának legújabb darabját, mely a nemrégiben bevezetett teljesítmény-meghatározás szerint az „Athlon XP 2100+" nevet viseli. Az új processzor az „XP" család eddigi tagjaival megegyezően 0,18 mikronos gyártási technológiával készült „Palomino" magot tartalmaz, melynek tényleges frekvenciája 1733 MHz lesz. Az AMD jelenlegi tervei szerint ez lesz az utolsó Palomino maggal gyártott processzora, a sorban következő „Athlon XP 2200+" már a cég új, 0,13 mikronos Thoroughbred magjának felhasználásával fog elkészülni. Ennek hivatalos bemutatójára a hónapban, Hannoverben megrendezésre kerülő CeBIT-en, míg kereskedelmi forgalomban való megjelenésére az év második negyedévében lehet számítani. A „2200+" modellen kívül a „2100+"-nak, valamint a „2000+"-nak is megjelenik Thoroughbred maggal készült változata, melyek folyamatosan fogják a régi Palominókat leváltani – fontos megemlíteni, hogy a Thoroughbred mag nem tartalmaz semmiféle architekturális fejlesztést a Palominóhoz képest, egyedüli különbség az újdonsült gyártási technológia alkalmazása, mellyel magasabb működési frekvenciák érhetők el.



Nvidia: Quadro4 professzionális grafikuskártyák. Ahogy várható volt, az NV-25-ös kódnév alatt futó processzorarchitektúra elkészültével az Nvidia március elején hivatalosan is bejelentette Quadro4 névre keresztelt, nagy teljesítményű, professzionális felhasználásokhoz szánt grafikus vezérlőinek legújabb generációját. Akárcsak a Quadro család megelőző típusaiban, jelen esetben is a „desktop" gépekhez fejlesztett GeForce processzor éppen aktuális verziója kerül felhasználásra a Quadro4-ben, mely így kizárólag a professzionális alkalmazásokhoz fejlesztett és optimalizált meghajtóprogramokban - valamint csillagászatian magas árában - tér el GeForce4-es társaitól. Hogy az Nvidia a lehető legnagyobb mértékben elkerülje a GeForce4 és a Quadro4-es kártyák közötti asszociáció lehetőségét, az új kártyáknak nem órajel- és frekvencia-adatait, hanem bizonyos programokban – MedMCAD-01 és ProCDRS-03 – elért, minimális információtartalommal rendelkező háromszög/másodperc, valamint képkocka/másodperc számait adja meg. Ennek ellenére nem nehéz összepárosítani a GeForce4 és a Quadro4 kártyákat: Quadro4 900 XGL - GeForce4 Ti4600, Quadro4 700 XGL és 750 XGL (ezeknek a memóriamennyisége különbözik) - GeForce4 Ti4400, Quadro4 500 XGL - GeForce4 MX440, 550 XGL - GeForce4 MX460. Az Nvidia hét, újonnan bejelentett grafikus gyorsítójának utolsó két modellje a Quadro4 200NVS valamint a Quadro4 400NVS. Ezeket kifejezetten többmonitoros működésre fejlesztették ki – feltehetően mindkét kártya GeForce4 MX processzort használ a kép megjelenítésére, ám míg az első két monitor vezérlésére, addig a második - két grafikus chipjének köszönhetően - négy monitor vezérlésére képes. Az új Quadro szériák hivatalos megjelentésével egyidejűleg több számítógépgyártó is bejelentette professzionális termékeikben való alkalmazását: a Compaq, a Hewlett-Packard, illetve az IBM az elsők közt szerepelt. A kártyák kereskedelmi forgalomban március elejétől lesznek elérhetők, ám a gyártó cég kilétéről az eddig gyártó ELSA csődeljárását követően semmiféle információ nem került nyilvánosságra.

nVIDIA.
Quadro™4
NVS





PHILIPS

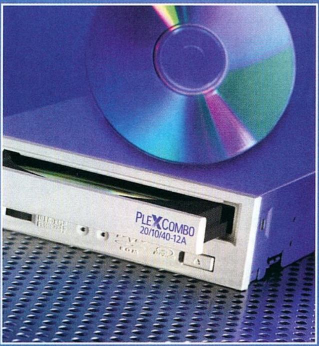
A3.600
többcsatornás hangszóró rendszer a PHILIPS-től!

- A3.600 Acoustic Surround Power rendszerhez egyszerre akár **három független hangforrást** is csatlakoztathat
- Csatlakoztatható két analóg kimenettel rendelkező **asztali DVD lejátszóhoz**
- Ultravékony szatelit hangszórók, kirobbanó hangzás a **w00x**(tm) **subwoofer**-rel

multimedia.h

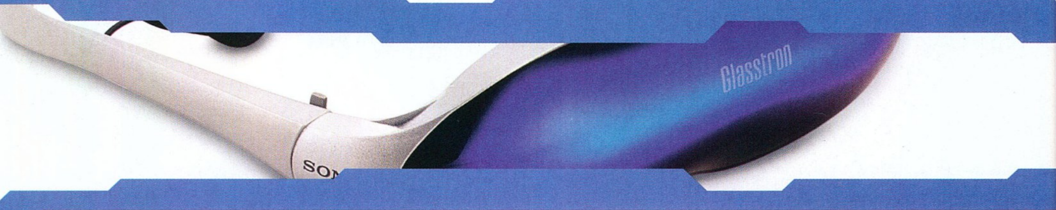
Western Digital: külső 120 GB-os FireWire winchester. Éppen a múlt hónapban számoltunk be a „Hardware News" keretein belül arról, hogy a Maxtor merevlemez-gyártó cég új megoldást kínál mindama felhasználók számára, akik jelenlegi tárhely-kapacitásukat maximálisan kihasználva új tárolóegységek után néznének, ám kiépített rendszerüket újabb merevlemez beépítésével nem szívesen bolygatnák meg. A Maxtor Personal Storage 3000LE névre hallgató külső egysége USB 2.0-ás szabványú csatlakozófelületen keresztül kommunikál gépünkkel, mely megoldás analógiájára a konkurens Western Digital cég kínálja most az IEEE1334 „FireWire" csatlakozós alternatívát. (Az IEEE1334 FireWire szabvány nagy előnye az USB csatolófelülettel szemben, hogy ennél lehetőségünk van további merevlemezek, vagy esetleg más FireWire szabványnak megfelelő egység – digitális kamera, digitális fényképezőgép, Memory Stick Walkman – úgymond „láncba" fűzésére a nélkül, hogy gépünkben újabb csatlakozó foglalatok felhasználására lenne szükségünk.) A Maxtorral megegyező, szintén 120 GB-os kapacitással rendelkező külső merevlemez egység a Western Digital „Caviar" sorozatának 7200-as percenkénti fordulaton működő példánya, melyhez a WD külön PCI és PCMCIA adapterkártyákat is kínál eladásra azok számára, akik nem rendelkeznek asztali, vagy hordozható rendszerükben FireWire szabványú csatolófelülettel.

Plextor: PlexCombo 20/10/40-12A DVD / CD-RW Drive. Az optikai adattárolásban, valamint az optikai adattároló egységek fejlesztésében és gyártásában egyaránt világszínvonalat képviselő Plextor áprilisban az eddigi cégprofiltól merőben eltérő egységgel jelentkezik a számítástechnikai piacon. Legújabb fejlesztésük a „PlexCombo 20/10/40-12A" névre hallgat, mely a Plextor hagyományos teljesítményjelöléseit kiegészítőleg most „12A" jelzéssel is rendelkezik. Ezt annak köszönheti, hogy ez a cég első olyan egysége, mely egyidejűleg támogatja a CD, illetve DVD formátumokat, már legalábbis ami az olvasást illeti. A „PlexCombo"-val a Plextor elsősorban azokat a felhasználókat szándékozik megcélozni a piacon, akik nem professzionális szinten foglalkoznak az „adatarchiválással", ám mindenképp szükségét érzik rendszerükben egy minőségi CD író egységnek, s mindemellett nem szeretnének lemondani az új DVD-Romok, illetve DVD-Video filmek élvezetéről. Ahogyan az már a megnevezésből is kiderül, az új egység teljesítmény tekintetében semmiben sem marad el a mai élszínvonaltól, hiszen 20x-os CD írásra, 10x-es újraírásra, valamint 40x-es CD-Rom, illetve 12x-es DVD-Rom olvasásra képes, az elengedhetetlen 2 MB-os adatpufferen kívül pedig a legújabb technológiák alkalmazásával – BURN-Proof, PoweRec-II és VariRec – biztosítja a hibamentes írást. (Sajnos a Plextor jelenlegi üzletpolitikájának megfelelően a drive kizárólag csak E-IDE (ATAPI) csatolófelülettel kerül majd kereskedelmi forgalomba.) Tervezésekor számos újdonság került benne felhasználásra, melyek a cég későbbi modelljeiben is szerepelni fognak. Ilyen például az új, mélyfekete színű tálca, mely a lézeroptika felesleges energiáit – fényét – elnyelve csökkenti a C1-es írási hibaszázalékot, valamint az egységhez újratervezett és külön optimalizált nyomtatott áramkör, mely csökkenti a meghajtó által keltett zajt és rezonanciát így mérsékelve a nagy sebességű írás során keletkező vibrációt és vele azonos arányban az írás szabályos vonalától történő elhajlást is. Akárcsak a Plextor többi termékére, a „PlexCombo"-ra is érvényes a cég mindent átfogó, egyedi garanciája, melynek értelmében esetleges meghibásodás esetén minden költséget felvállalva, díjmenetesen cserélik ki a hibás egységet.



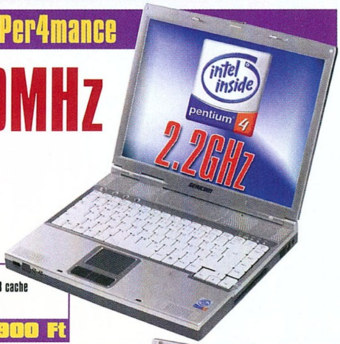
Blu-ray Disc: az optikai médiák következő generációja. Nemrégiben jelentette meg az elektronikai ipar kilenc vezető cége, a Hitachi Ltd., az LG Electronics Inc., a Matsushita Electric Industrial Co. Ltd., a Pioneer Corporation, a Royal Philips Electronics, a Samsung Electronics Co. Ltd., a Sharp Corporation, a Sony Corporation valamint a Thomson Multimedia azt a sajtóközleményt, melyben az általuk megalkotott, következő generációs optikai lemez alapszintű specifikációit tették közre. A „Blu-ray Disc" névre keresztelt új, digitális média a lemezt olvasó 405 nm-es kék-viola lézerről kapta nevét, mely minden valószínűség szerint a manapság nagy népszerűségnek örvendő DVD utódja lesz, hiszen rövid hullámhosszának következtében adatsávjának szélessége mindössze fele a DVD-nek – 0,32 µm –, s így egyetlen réteg felhasználásával majd 30 GB-os kapacitás érhető el vele, ami akár három vagy négy, teljes hosszúságú mozifilm digitális tárolására is elegendő. A fejlesztés menete a közeljövőben kiadásra kerülő teljes specifikáció megjelenését követően sem áll le, hanem tovább folyik egészen addig, amíg a gyártóknak olyan kétrétegű lemezt nem sikerül létrehozniuk, amelynek kapacitása túlszárnyalja az 50 GB-ot.

PC Guru Hardware Team



GERICOM
mobile world

WEBGINE Per4mance
2200MHz



- Intel 845 chipset
- 1.44MB floppy meghajtó
- S3 Savage 4 max. 64MB shared memória + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90, EtherNet 10/100Mbit beépítve
- SMART memóriakártya olvasó
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 3 USB port
- Digitalis 3D hangkártya, SPDIF digitális hangkimenet
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 325mm x 275mm x 41mm, 3.2kg, metál színben

WEBGINE Per4mance a felső kategóriás Pentium4 alapú notebook! Maximális teljesítménnye 2200MHz! Gyorsabban végzi a munkáját, mint a legmodernebb asztali számítógépek többsége. A GERICOM ismét Magyarország leggyorsabb hordozható gépét kínálja Önnek!

Ajándék Windows XP Home operációs rendszerrel!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 1800MHz / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB DDR RAM
- 30GB merevlemez **539.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium4 2200MHz / 512kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB DDR RAM
- 40GB HDD **679.900 Ft**

SUPERSONIC 2

- 1.44MB floppy meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- ATI Radeon Mobility 32MB + TV-OUT
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve, Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya, sztereó hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Soros, párhuzamos, VGA, Mikrofon, hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben

GERICOM SUPERSONIC2 a leggyorsabb Pentium III generációt képviseli. Itt az idő, hogy újragondolja a NoteBookokról alkotott véleményét. A gépben minden technikai újdonság jelen van! Intel Pentium III 1200MHz Tualatin processzor, a leggyorsabb videokártya, az ATI Radeon, TV kimenet, FireWire, FaxModem, hálózati kártya, hatalmas memória és merevlemez. Mostantól GSM modullal is megvásárolható, így Ön bárhol, bármikor telefonálhat vagy használhatja az internetet. Jöjjön el hozzánk és próbálja ki személyesen!

ATI RADEON GRAPHICS

Minden SUPERSONIC 2 notebook megvásárolható Intel Pentium III Tualatin 1266MHz / 512kB cache processzorral is!

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **329.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **359.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **429.900 Ft**

- 15.1" TFT kijelző (1400x1050)
- Intel Pentium III 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 512MB SDRAM
- 30GB merevlemez **489.900 Ft**

WEBGINE

GERICOM WEBGINE akár 1200MHz-es teljesítménnyel, DVD meghajtóval, igen méltányos áron! Modern tervezésű ház, beépített FaxModem és hálózati csatlakozás és legalább 1000MHz-es Intel processzor minden változatban megtalálható. A gépet Windows-os otthoni és irodai feladatok ellátására ajánljuk. Az InterNet elérése, Fax küldése és fogadása, számítógép hálózatra való csatlakozás azonnal lehetséges. A kristálytiszta képet biztosító 14.1" TFT kijelzővel kategóriáján belül hihetetlenül alacsony áron az Öné lehet!

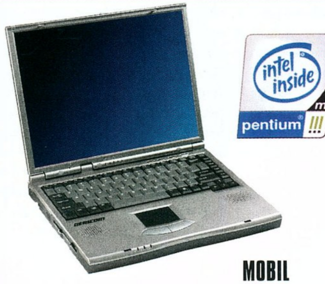
- Intel Pentium III vagy Celeron proc.
- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- USB csatlakozó
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA (Type I vagy Type II)
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion nagyteljesítményű akkumulátor
- 315mm x 256mm x 39,5mm, 2.95kg

- 15.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB cache
- 8x CD író / 8x DVD Combo Drive
- 256MB SDRAM
- 30GB HDD **399.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 1000MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 15GB merevlemez **299.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1000MHz
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 6GB merevlemez **259.900 Ft**

OVERDOSE-T



MOBIL processzorral is kapható!

- 1.44MB floppy disk meghajtó
- FaxModem 56kbps V90 beépítve
- Ethernet 10/100Mbit hálózati kártya
- Firewire IEEE 1394 csatlakozó
- 128bit 2D&3D SiS Engine VGA
- TV-OUT kimenet
- 3D Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 1x PCMCIA, 2x USB
- Audio ki- és bemenetek
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 308x254x37mm, 2.7kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Celeron 1200MHz Tualatin / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez **279.900 Ft**

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III MOBIL 1000MHz / 256kB
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **339.900 Ft**

OVERDOSE II

- Intel Pentium III processzor
- Intel 440BX AGP chipset, 1.44MB FDD
- ATi Rage LT-PRO AGP VGA 8MB
- 2x USB és S-Video TV-OUT
- FaxModem 56kbps V90
- Ethernet 10/100Mbit PCMCIA kártya
- 3D Positional Stereo hangkártya
- Beépített sztereó hangszórók
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA
- Mikrofon, PS/2 csatlakozó
- Infrared Port IrDA 1.1
- Li-Ion akkumulátor
- Hordtáska
- 316mm x 256mm x 38,5mm, 3.2kg

- 14.1" TFT kijelző (1024x768)
- Intel Pentium III 850MHz / 256kB cache
- 8x DVD meghajtó
- 256MB SDRAM
- 20GB merevlemez **269.900 Ft**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

GERICOM CO. KFT 7100 Szekszárd, Rákóczi u. 34.
Tel: 06-74-510-092 Fax: 06-74-510-093, gericom@tolna.net

GARDEX 9400 Sopron, Újteleki u. 1-5.
Tel: 06-99 524-250, gardex@axelero.hu

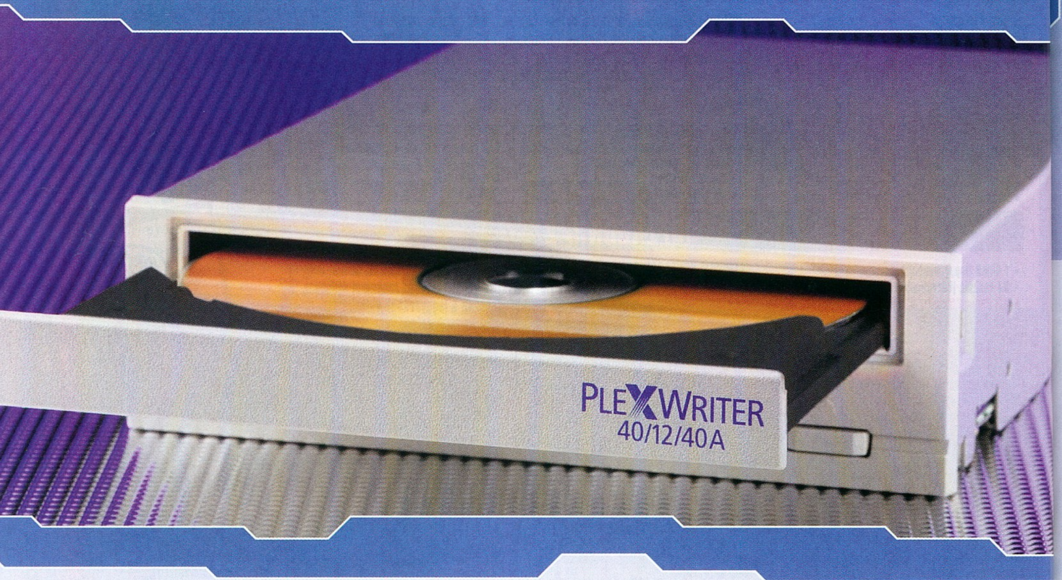
CÉDRUS COMPUTER KFT. 1103 Budapest, Dömsödi utca 1/b.
Tel.:433-4147, Fax: 264-8549, cedrus@citynet.hu

ACOMP PEST
1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
Tel./Fax: 339-5647, 339-5648 acomp@acomp.hu

ACOMP PÓLUS CENTER
1152 Budapest, Szentmihályi út 131.
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092 acomp@acomp.hu

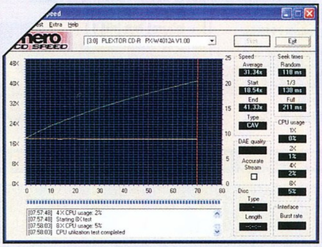
www.acomp.hu

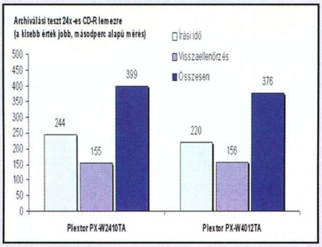
PLEXTOR 40X CD-R(W)

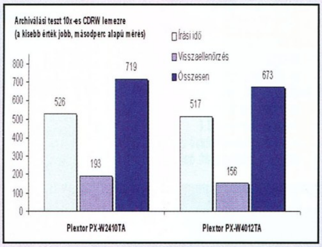


Egy lépéssel előbbre. Őszintén bevallom, én egy kicsit aggódtam a Plextor cégért. No, nem nagyon, csak egy kicsit. Persze ez az aggódás a beteges márkahűségem egyik nevetséges velejárója csupán, mondhatni krónikus tünete az évek során elhatalmasodott Plextor-mániámnak. Miért is aggódtam? Az ATAPI csatolású CD-írók megjelenése után a minőségi versenyben ugyan a Plextor nem maradt le, de a sebességi rekordok döntögetésében bizony jó néhány alkalommal alulmaradt a 12x-es írók megjelenését követően. Tudom, emiatt kár volt bosszankodnom, de valljuk be: sokan esünk ilyen hibába, amikor már-már rajongással tudjuk üdvözölni kedvenc cégeink újabb alaplapjait, processzorait stb. Szóval, én bizony aggódtam. Mind a 16x-os, mind a 24x-es modellek piacra dobásakor a Plextor kicsit lemaradt, sokan törtek a CD-írók koronázatlan királyának babérjaira. A 32x-es CD-írók megjelenésekor végképp úgy tűnt, hogy a Plextor hagyja magát, és - legalábbis ilyen értelemben - végleg átengedi a stafétabotot a Sanyónak. Aztán mindenki nagy meglepetésére egyszer csak kirukkoltak egy vadonatúj, 40x-es végsebességű CD-íróval. Ez ám a revans, így kell ezt csinálni! A Plextor látszólag kihagyta a 32x-es lépcsőfokot, és egyből a 40x-es sebességre ugrott (hogy miért csak látszólag, az majd a végén kiderül). Szinte gyermeki boldogsággal nézegettem a Plextor honlapját az újabb és újabb részletek után kutatva. Negyvenszeres CD-írás. Még kimondani is szörnyű, nem hogy leírni, vagy elképzelni. Hová jutottunk az annak idején kétkedve fogadott, hihetetlennek tűnő 4x-es, majd később 8x-os CD-írók óta! Nem is olyan régen történt, hogy a 8x-os Plextor CD-írómat, mint valami ékszert hurcoltam körbe a Guru szerkesztőségében. Valóban, a 4x-es CD-írók után látványos ugrásnak számított a 8x-os és 12x-es sebességű égetés, hiszen 18-19 percről hirtelen 10 perc alá csökkent egy-egy teli korong megírásának az ideje. A gyorsulás tehát nem csupán a meghajtó elejére szitázott névleges adat volt, hanem valós teljesítményt ígért és adott. A 16x-os írók megjelenéséig a CD-írók fokozatos, valós gyorsulása meg is maradt, de bizony az ennél gyorsabb meghajtók esetében a - névleges adatok kapcsán elvárható - valós teljesítménynövekedés már eltűnt (a különböző gyors írásmódok jellemzőiről lásd a kiemelt szövegrészt). A CD-olvasókhoz hasonlóan a CD-írók esetében is meg kellett barátkoznunk a kellemetlen gondolattal, hogy a meghajtón feltüntetett maximális sebesség csak a lemez külső peremén érvényes, és bizony nem minden koronggal érhető el garantáltan.

Egyszer már említettem, hogy a Plextor milyen nehéz helyzetben lehetett, amikor a speciális, profi piaci igényekre épített cégnek meg kellett barátkoznia a kommersz igények kielégítésével - és mindezt persze minőségromlás nélkül, a régi, bejáratott vevőkör megtartása, tehát a színvonal folyamatos emelése mellett. A 40x-es Plextor CD-író a







A 20x-os, 24x-es, és még gyorsabb égetők szakítottak az addig megszokott, teljes lemezes CLV (Constant Linear Velocity) móddal. A teljes lemezes CLV módban az írás az egész korong felületén, egyenletes sebességgel történt megszakítás és a sebesség változása nélkül. Az új, szupergyors írók Z-CLV (Zoned Constant Linear Velocity), vagy P-CAV (Partial Constant Angular Velocity) módban működnek, tehát a lemez elején (a belső peremnél) lassabban írnak, majd egyre gyorsabb tempóra váltanak a végleges, maximális sebesség eléréséig. A Z-CLV esetén a lemez megírása három (vagy több) zónára osztva történik, az egyes zónákon belül az író egyenletes sebességgel ír, de a következő zónában a korábbinál mindig kicsit gyorsabban. A zónák közötti váltáskor az író minőségellenőrzést végez az éppen befejezett zóna megírt adatait tanulmányozva, és eszerint választja meg a következő mezőben alkalmazható írási sebességet. A zónák közötti megálláskor a Buffer-Underrun elleni védelemnél használt technológia segít a hibamentes, észrevétlen összekapcsoláshoz, azaz az írás zökkenőmentes folytatásához. Míg a Z-CLV a Sanyo, a Plextor és a Philips írók írási módszere, addig a P-CAV technológia a gyors Yamaha írók sajátossága. Jellemzője, hogy az írás megkezdése után az égetési sebesség - azonos fordulatszám mellett - törés nélkül kúszik fel a maximálisan megjelölt értékig (ez a CAV működés alapelve), majd az írás tempója állandósul azon a sebességen. Ezért nevezhető ez az írási módszer csak „Partial", azaz részleges CAV módnak. Az új, gyors írók mindegyike Z-CLV vagy P-CAV módszerrel dolgozik, tehát a feltüntetett írási sebesség nem a korong teljes felületére érvényes, hanem az - ideális körülmények között elérhető - maximális sebességi értéket adja meg. Melyek ezek az ideális körülmények? A gyors íráshoz elengedhetetlen a megfelelő média, azaz a gyors égetésre felkészített CD-R lemez használata. Az újabb írók többsége a behelyezett lemez minősége alapján dönti el, hogy mekkora sebességgel hajlandó írni - nem kell tehát meglepődni, ha az írásra használt program fel sem ajánlja (!) a CD-írónk papírforma szerinti maximális égetési sebességét - ilyen esetben valószínűleg nem olyan lemezt használunk, amelyik a legnagyobb égetési érékre szavatolt.

legjobb példa arra, hogy miért a Plextor név jut eszébe minden szakmabelinek, ha profi CD-írásról van szó. Elárulom: nem a maximális sebességi érték miatt.

Amiért nem érdemes. Valljuk be, a Plextor PX-W4012TA nem azért nagy jelentőségű, mert számottevően gyorsabb, mint mondjuk a 24x-es Plextor CD-író. Mert nem az - aki abban reménykedik, hogy a 24x-es vagy 32x-es CD-írójához képest sokkal gyorsabban tud majd CD-t írni, az csalódni fog. Egyrészt hazánkban - jelenleg - nincs olyan lemez forgalomban, amelyet a 40x-es Plextor a legnagyobb sebességi értéken hajlandó lenne megírni. A meghajtó dobozában talált, 40x-es sebességre ajánlott Hitachi/Maxell korong még nem kapható, a TDK és a Philips 24x-es lemezei ugyanakkor alkalmatlanok 40x-es írásra. Másrészt, ha lenne is megfelelő lemez, az írási folyamat akkor sem gyorsulna számottevően - a 24x-es íráshoz képest mindössze 25-30 másodpercnyi előnyre tehetnénk szert, a 32x-es íráshoz képest ez az előny 10-15 másodpercre csökkenne. A 8x-os, vagy 12x-es CD-írókhoz képest tehát a különbség óriási, de a 24x-es írókhoz képest szinte fel sem tűnik - és ezen a 40x-esen írható lemezek elterjedése sem fog alapvetően változtatni. A meghajtó ráadásul erősen zúg, amikor maximális tempón írunk vele - ez az eddigi leghangosabb Plextor meghajtó, amelyet valaha volt alkalmam tesztelni. A 12x-es újraírás sem olyasmi, ami lázba hoz - egyelőre nem találtam olyan 10x-es lemezt, amelyet hajlandó lett volna 12x-esen megírni, másrészt a 20%-os többlet, ha működne, sem jelentene többet egy percnél. A sebesség tehát nem olyan ütőkártya, amelyet az új Plextor CD-író adu ászként mutathatna fel. Akkor vajon mi az, amiben látványos előnyre tehet szert? Meg fogtok lepődni: minőségben. Igen, a legendás Plextor minőséget is lehet még tovább növelni! Ráadásul a Plextor cég mindezt úgy kivitelezte, hogy az előző CD-írói kapcsán kapott vásárlói véleményeket, kéréseket, panaszokat vette alapul az új meghajtó megépítéskor!

Amiért viszont érdemes. A meghajtó telepítésekor rögtön feltűnik az első érdekesség: a fekete tálca. Talán apróságnak tűnik, de valójában hihetetlen nagy szerepe van: főleg zenei lemezek írásakor növeli a megírt korongok minőségét, ugyanis a sötét színű tálca kevesebb zavaró jelt ver vissza - bizony, még a finoman fókuszált lézersugár és az írás minősége is befolyásolható egy ilyen banálisnak tűnő környezeti beavatkozással. Nem csak a zenei lemezek esetében hasznos, de ott - érzékeny füllel - állítólag hallható is. Ilyesmire az én fülem ugyan teljességgel alkalmatlan, de hát nem vagyunk egyformák. A PoweREC és a Burn-Proof is nagyon sokat tökéletesedett. Előbbi a behelyezett lemeznek megfelelő írási sebesség kiválasztásában játszik nagy szerepet, míg utóbbi a Buffer-Underrun hibajelenség elleni csatában szorgoskodik. E meghajtóval kapcsolatban már tényleg elmondható, hogy a kényszerű megállások során keletkezett apró szünetek szinte észrevehetetlenek a megírt lemezek utólagos ellenőrzésekor (ez alatt a laboratóriumi vizsgálatot értem, mert házi használat esetén az eddigi Buffer-Underrun védelmek sem okoztak észlelhető minőségromlást). A Plextor alaposan rádolgozott a minőségre, és nem csak az írás kapcsán. Amellett, hogy az új íróval, 24x-esen megírt lemezek minősége számottevően jobb, mint a 24x-es Plextor íróval megírt lemezeké, az olvasási eredményeket és az elérési időket is nagyon szépen feljavították. A Plextor írók soha nem tartoztak a legfürgébb olvasók közé, ezt a csorbát most sikerült kiköszörülni, ugyanis a 40x-es Plextor író jóval készségesebb olvasási feladatok végrehajtása esetén, mint bármelyik eddigi Plextor CD-égető. Erre személy szerint már nagyon régóta vártam. Készítettem egy kis táblázatot, amelyen jól látható, hogy ez milyen sokat számít, ha nem csupán írásra használjuk a meghajtót. Például egy archiválási folyamat végén nem mindegy, mennyi idő alatt képes az író visszaellenőrizni a felírt adatokat - ilyen esetben értékes perceket nyerhetünk, ha a meghajtó nem csupán íróként, de olvasóként is remekel. A 40x-es Plextor író tehát nem a nevében szereplő számok miatt a kategória jelenlegi királya, hanem minősége emeli fel a trónra. Ha a sebességi növekedés nem is kardinális, a minőségi annál inkább. Ha 12x-es vagy 16x-os CD-íród van, akkor természetesen az új meghajtó tempója is a székedhez préselhet a gyorsulási élmény során, de a 40x-es Plextort nem elsősorban emiatt fogjuk sokáig emlegetni. Sokkal inkább azért, mert az előző íróikban megjelent technológiai újításokat - amelyekről már legutóbb is azt hittük, hogy tökéletesen működnek - tovább tudták fejleszteni olyan szintre, amilyenről eddig álmodni sem mertünk. A 24x-es írás olyan minőségű ezzel az íróval, hogy jelenleg nincs ellenfele a piacon - a 32x-es és 40x-es írás minőségi elemzéséről egyelőre el kell tekintenem, mert nem állt rendelkezésemre elegendő mennyiségű lemez a teljes, megbízható teszteléshez. Mindenesetre a 24x-es Plextor író általam is elismert írási minőségét az új jövevény könnyedén felülmúlta. Tudom, sokan arra várnak, hogy egyszer végre a Plextor is mellényúljon (elárulom, volt egy-két értelmetlen termékük is, lásd a 8/2/20-as írót), de most újfent úgy kell befejeznem az értékelést, ahogy azt általában a Plextor tesztek esetében szoktam: a marginális sebességi növekedéstől függetlenül a Plextor PX-W4012TA maradéktalanul megéri az árát. Új minőségi etalon a gyors CD-írók piacán. A konkurenciának fel kell kötni a gatyát, ha a Plextor nyomába akarnak érni - márpedig a verseny idén még ádázabb lesz, mint tavaly!

Végezetül hadd fejezzem be egy még jobb hírrel: nagyon úgy tűnik, hogy a Plextor végre beszáll a combo, azaz CD-íróval kombinált DVD-ROM olvasók piacára. Ezt a nemrég bejelentett PleXCombo 20/10/40-12A meghajtóval szándékozzák megtenni, amelyet állítólag hamarosan követ majd egy hasonló, de 32x-es írásra képes változat - ezért is írtam, hogy a 32x-es lépcsőfok csak látszólag marad ki a Plextor termékvonalából. Csak csendesen merem feltenni a kérdést: mikor lesz Plextor DVD-író?

PPéter
Ppeter@cdgrab.hu

RAMIRIS-RUBIN RT.
www.ramiris.hu

EGEREK VERSENYE

Nem tudom, ki hogy van vele, de szerintem az egér legalább annyira fontos tartozéka a számítógépnek, mint a processzor, a memória, vagy akár a monitor. Nem csupán azért, mert ezzel irányítjuk azt a fránya kurzort. Ugyanis a közhiedelemmel ellentétben nem az irányítás ténye a fontos, hanem annak minősége. Az a halálom, amikor egy drága PC-t látok (vagy ami még rosszabb, esetleg dolgoznom kell vele), de valami ezerforintos, koszos, hónapok óta nem pucolt egeret találok az amúgy csúcs konfiguráció mellett. Amikor egy fránya ablak átmozgatása is gondot okoz, mert nem lehet lenyomva tartani a gombot, elhagyja a vontatott objektumot, attól idegbeteg leszek. Arról nem is beszélve, amikor például Photosopban egy finom vágógörbét szeretnék alkotni, és mondjuk 3 perc munka, 120 kattintás után sikerül a pontatlanul rezgő egérkurzor miatt elrontani az addigi fáradozásaimat. Nem pótolhatatlan veszteség, de roppant idegesítő. Egyáltalán a pontatlan egér borzalmas, ha grafikai, szerkesztési munkáról van szó. A legbosszantóbb azonban mégis az, ha a rossz egér miatt nem tudom megfelelően használni a railgunt, és emiatt értékes pontokat vesztek Q3-ban. Elfogadhatatlan. Látható, hogy nem kevés elvárással estünk neki a tesztben szereplő egerek vizsgálatának. Kezdjük a Logitech MouseMan Dual Optical egerével (semmi megkülönböztetés nincs a sorrend mögött, egyszerűen ilyen sorrendben kaptam meg őket), amely két optikai érzékelővel kecsegtet, de szemben a Microsoft Wireless Intellimouse Explorer csodájával (amely rádiós adatátvitelt használ), még zsinórral kapcsolódik az USB porthoz.

Logitech MouseMan Dual Optical. Nem mondhatni, hogy objektív hozzáállással ültem le a Logitech egerét tesztelni, ugyanis hosszú éveken keresztül fanatikus rajongója voltam a márkának. Nekem az újabb, teljesen gömbölyű, szuper-ergonomikus Logitech formák annyira nem jöttek be, de ettől eltekintve nagyon bizakodóan és szép emlékekkel a fejemben vettem kézbe a delikvenst. Meglepődtem, mert külsőre ugyan nem emlékeztetett a régen használt MouseMan+ egeremre, de a fogása ugyanolyan eszméletlen kényelmes. A jobb- és baloldali gombok egy kicsit túl közel vannak egymáshoz, egyértelműen kisfelületűek - legalábbis nekem. A hétköznapokban jelenleg egy Microsoft Wheel Mouse Optical egeret nyúzok, amelynek a gombjai - MS szabvány? :) – szélesek, és az egér alsó pereméig érnek. Lehet, hogy emiatt nem megfelelő nekem a Logitech gombelosztása. Maga a forma viszont 100%-os, kényelmes, hosszú órákon át is lehet vele dolgozni. A két érzékelő olyan pontos kurzorkezelést tesz lehetővé, ami a grafikusok álma, ez a legpontosabb egér, amelyet valaha láttam. Sokan esküsznek a golyós egerekre. Elismerem, tényleg más - nem jobb, nem rosszabb, hanem határozottan más érzés az optikai egerek kezelése. Én gyorsan megszoktam őket, és ma már nem cserélném semmi pénzért. Ha eddig idegenkedtél az új generációs egerektől, akkor a Logitech kétszemű példányát érdemes kipróbálnod, mert minőségi ugrás az eddigi optikai cincogókhoz képest is. Még olyan ismerőseim is fejet hajtottak gyors tesztelés után, akik eddig mániákusan esküdöztek a golyós egerek pontosságáról. Nyilván lustaságom is közrejátszik a döntésben, mert az optikai egereket nem kell hetente szétszedni, a golyót és az érzékelőket letisztítani. Viszont nagyot téved, aki azt gondolja, hogy az ilyen egereket nem kell karbantartani. A kis csúszótappancsokra tapadó kosz, por ugyanis hangyányival megemeli az egér testét, és ilyenkor a leolvasás roppant bizonytalan az optikai egerek esetében, az érzékelő elé tapadó hajszálakról nem is beszélve. Egy alattomos haj- vagy szőrszál olyan vitustáncra készteti a kurzort, hogy a jelen lévők könnyen epilepsziás rohamnak nézhetik az egérrel viaskodó felhasználó kényszerű kínlódását. Nem árt tehát odafigyelni optikai érzékelős egeredre, meghálálja, ha tiszta asztalon, igényes környezetben használod.

Microsoft Wireless Intellimouse Explorer. Csókolom, rádiós egér van? Annak idején, amikor számítástechnikai boltban garázdálkodtam eladóként, a klasszikus válasz ez volt: „az nincs, TV-s jó lesz helyette?" A viccet félretéve, a PC körül kígyózó ezernyi vezeték az egyik legfrusztrálóbb dolog, főleg takarításkor, rendrakáskor (tudom, ilyen műveletet nem szabad túl gyakran végezni, de néha kell, amikor nem látszik ki az eredeti padló a porcicák és pizzás dobozok halmazából). A számítógép körül kiépülő dzsumbuj sajátos szubkultúraként tekereg az asztal lábai között, néha tényleg azt hiszem, hogy a kábelek menynyisége napról-napra nő. Sovány vigasz - mindössze egy kábellel kevesebb -, de mindenképpen haladás, ha egerünk végre nem zsinórral, hanem rádiós adatátvitellel kapcsolódik a számítógéphez. Ilyen egérke tesztünk második alanya, amely egy ízig-vérig MS termék. A csomagolása észvesztően vad, a szép doboz piros színekben pompázik. Az egér formája is tuti, bár első pillantásra nem olyan, mintha emberkézre tervezték volna. Használatakor viszont hamar kiderül, hogy kényelmes. A tenyér boltozatát jobban megemeli, mint a Logitech egere, ez érzékeny csuklójú embernek talán nem a legjobb. A belső, hüvelykujj alá tervezett plusz gombok kicsit magasra kerültek, de én ezeket nem szoktam igazán kihasználni (bár internetezéshez tényleg kényelmes, amikor egy gombbal lehet visszalépni az előző oldalra stb.). Érzékenység, pontosság terén nem annyira profi, mint a két optikával figyelő Logitech, de a két legfontosabb gomb nagyobb felületű, ez számomra sokat jelent. A görgető gombok mindkét egéren nagyon kényelmesen használhatók és közel azonos érzékenységűek. A MS egerében az elemek érezhetően nehezek (sajnos két ceruzaelemet kell beleszuszakolni), de nem veszélyesen, és cserébe teljes a szabadság a Logitech pórázához képest. Az elemet persze cserélni kell - a teszt során nem derült ki, hogy mennyi ideig elég neki két drágább tartóselem.

Döntés helyett. Mindkét tesztelt egeret valamilyen szinten jobbnak találom, mint a hétköznapi Wheel Mouse Optical egeremet. A Logitech sokkal, de sokkal pontosabb, viszont a gombjaival nem tudok teljesen kibékülni. A MS egér gombjai számomra jobbak, de a tenyerem boltozatát kissé túlságosan megemeli. Mindez persze meglehetősen egyéni, objektív benyomás, hiszen nincs két egyforma tenyér sem. A MS új egere is - bár csak egy optikai érzékelője van - sokkal pontosabb, mint a „régi" egerem, a fejlődés tehát itt sem állt meg. Ennek ellenére semmi esélye a két érzékelős Logitech érzékenységével szembeállítva. Utóbbi egér olyan pontos, hogy az egyszerűen bámulatos. Hátránya, hogy nem szereti a teljesen sima felületet, így olyan felületen, ahol a MS optikai egerek még vígan használhatóak, a Logitech duál optikás egere szánalmasan rosszul szerepel. Ha viszont egy papírlapra, vagy ne adj Isten, egéralátétre teszed, akkor a Logitech kimutatja a foga fehérjét. Nincs mese, két kiváló termék. Csalódni egyikben sem lehet, de ki kell próbálni, hogyan illeszkedik a tenyeredhez.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

FREECOM INTERNAL DVD+RW

Káosz a négyzeten. Kevés dolog olyan zavaros, mint a jelenlegi írható, újraírható DVD formátumok rendszere. A Philips DVD+RW meghajtójának tesztje után annyi kérdést kaptam, hogy most inkább előre elvégzem a házi feladatot, és tisztázok néhány alapfogalmat. Jelenleg az írható DVD-knek három fő csapásiránya van. Ebből az egyik a DVD-RAM, ami valójában nem is nevezhető DVD-nek, hiszen méretétől, szemmel látható fizikai paramétereitől eltekintve semmiben sem hasonlít az eredeti DVD-ROM lemezekre. Sajnos olvasási támogatottsága meglehetősen gyenge, csak néhány DVD-ROM olvasó képes kezelni, asztali DVD-Video lejátszók egyáltalán nem támogatják, mint DVD-Video film tárolására használható multimédiás háttértárat. Emiatt nem jósolok túl fényes jövőt neki, valójában nagy méretű MO (Magneto-Optikai) lemez, amelyet marketingforgásból DVD-RAM néven vezettek be a piacra.

A DVD-R és DVD-RW formátumok alkotják következő csoportot. A Pioneer DVD-R és DVD-RW írói, lemezei szinte egyedül uralják ezt a piaci szegmenset. A DVD-R előnye, hogy a megírt lemez a legtöbb DVD-ROM olvasóban és asztali lejátszóban olvasható, a DVD-RW már egy kicsit necces (nem minden meghajtó hajlandó elfogadni), de még mindig nagyságrenddel jobb a kompatibilitási foka, mint a DVD-RAM lemezé, mert a PC-s DVD olvasók többsége azértímmel-ámmal megbirkózik vele (többnyire lassabb sebességgel, mintha egy gyári, préselt DVD korongot használnánk). A DVD-R előnye, hogy a Pioneer kommersz piacra szánt meghajtója már kb. nettó 110.000 Forintos áron megvehető (nagykerben), tehát az író relatíve olcsó, és a DVD-R lemezek ára is 2000 Forint alá süllyedt.

A DVD+RW a harmadik csoport, ez a formátum a Philips kezdeményezése nyomán jött létre, és nem kevés cég állt az új tervezet mellé. A DVD+RW hasonló, mint a DVD-R, de annál sokkal jobb optikai kompatibilitást ígér az olvasók és asztali DVD-Video lejátszók felé. Hátránya, hogy a DVD+RW írók jelenleg sokkal drágábbak, mint a DVD-R(W) írók. A két rendszer lemezei egyébként csak olvasási szinten kompatibilisek egymással, tehát egy DVD-R íróban nem írhatunk DVD+RW lemezt és fordítva sem megy, valamint a DVD+RW egyelőre csak újraírható formában létezik.

A sima, egyszer írható DVD+R lemezek hónapok óta késnek (elvileg a CEBIT-en most láthatunk már ilyen lemezt), tehát a DVD+RW jelenleg csak újraírható alapanyaggal rendelkezik, amely meglehetősen drága (hasonlóan a DVD-RW lemezekhez), tehát az olcsó, egyszer írható DVD+R megjelenéséig a DVD-R behozhatatlan előnyben van, amit a DVD+RW valóban sokkal jobb olvashatósága sem kompenzál. A DVD+RW szövetség tagjai ettől függetlenül bizakodók a szabvány életképességével kapcsolatban, de véleményem szerint az fogja eldönteni a DVD+RW további sorsát, hogy a DVD+R lemezek mikor és milyen áron jelennek majd meg (ha megjelennek), és hogy a következő generációs DVD+RW meghajtók fel tudnak-e zárkózni a soron következő DVD-R meghajtók 4x-es tempójához.

Freecom - Ricoh. Tesztünket a Freecom Internal DVD+RW Recorder névre hallgató egységével végeztük el, amely belül valójában Ricoh meghajtót rejt. Bizony, nagyon-nagyon régen teszteltünk már Ricoh CDRW meghajtót itt a PCG hasábjain (ezen változtatni fogunk), ez külön apropót szolgáltatott a termék alapos vizsgálatához. A meghajtó a már megszokottan igényes, Freecom körítéssel rendelkezik, a dobozban minden megtalálható, ami első CD vagy DVD lemezünk írásához szükséges lehet. A kábelek, leírások és a driver lemezek mellett további négy CD-t találtam, egy Cyberlink PowerDVD 3.0, egy Nero 5.5, egy Veritas SimpleBackup (egyszerűen kezelhető, sokoldalú adatmentő szoftver) és egy Ulead Video Studio 5.0 DVD Special Edition lemez került elő nagy megelégedésemre. Az Ulead Video Studio programja messze túlmutat az otthoni felhasználók átlagos igényein, hozzáértőbb szakember keze alatt igen komoly videós munkák kivitelezésére is alkalmas. Otthoni videóink feldolgozására teljes mértékben megfelel, és a beépített DVD modulnak köszönhetően a szalagról bedigitalizált családi események kiváló minőségű DVD-Video lemezként rögzíthetők az örökkévalóság számára (azért megjegyzem, hogy a pótolhatatlan felvételeket legalább két példányban mentsük el, még akkor is, ha CD vagy DVD a kimeneti média). A rendelkezésemre álló egy oldal nem ad lehetőséget rá, hogy a program előnyeit és hátrányait ecseteljem, de röviden leírhatom: jól használható. A Premierhez szokott ember kicsit furán ül le elé, de hamar megszerethető és tényleg hatékony szoftver.

Éles gyakorlat. A legjobb teszt, ha a valós életben előforduló feladatokkal bombázzuk meg a meghajtót. Először is megformáztam vele egy vadonatúj DVD+RW korongot, ez 23 percet vett igénybe (összehasonlítva a Philips DVD+RW meghajtójával a Freecom/Ricoh bizony majdnem 20 másodperccel gyorsabban végzett az ismételt formázások során is). A Nero programban a merevlemezeimről összeválogatott, mintegy 4,7 GB-nyi anyag felírását kíséreltem meg, természetesen a meghajtó által támogatott maximális, 2,4x-es sebességgel (ez 3312 KB/sec átvitelt jelent, tehát kb. 20-22x-es CD-írásnak felel meg, mert a 4,7 Gigabájtos korong 23 perc alatt írható tele). Ebben az írási tesztben is látszott, hogy a Freecom meghajtó némileg fürgébb, olajozottabb, mint a Philips drive volt. A különbség nem sok, csak másodpercekben mérhető, de valamit mindenképpen jelez: a Philips első generációs meghajtója nem annyira jól „összerakott konstrukció", mint a Ricoh alapú Freecom modell. Ez nem azt jelenti, hogy a Philips DVD+RW meghajtója rossz, hanem azt, hogy a Freecom terméke még annál is jobb. Fontos megjegyeznem, hogy mindkét meghajtó esetében erősen ajánlott a Master módban történő használat, és az igen magas átviteli sebesség miatt egy erősebb gép sem árt, ha DVD+RW meghajtóval szeretnénk dolgozni. A Nero programból mindenképpen le KELL tölteni a lehető legfrissebb változatot (jelenleg az 5.5.7.8-ast használom, ezzel tökéletesen ment), mert a korábbi Nero változatok némelyike hibásan írt a DVD+RW meghajtókkal. A megírt lemez tökéletesen olvasható volt minden elérhető DVD-ROM olvasóban. Most sajnos nem volt időm arra, hogy a Philips meghajtó tesztelésekor elvégzett ámokfutást újra végigcsináljam (akkor az ismerősök gépeiben, DVD-ROM olvasóiban, számtalan DVD-Video lejátszóban kipróbáltam a tesztlemezeket), de szerintem 6 darab, különböző DVD-ROM meghajtó és két asztali DVD-Video lejátszó már nem rossz statisztika.

A Ulead Video Studio szoftverrel preparált videóanyag minden tekintetben megfelelt a DVD-Video szabványnak, a lejátszással nem volt gond. A Freecom Internal DVD+RW Recorder semmilyen feltűnő negatívummal nem hívta fel magára a figyelmet. DVD és CD olvasóként nem ajánlom, mert a hatalmas, kombinált fejmechanika nagyon robosztus elérési időket prezentál. Ha a DVD+R lemezek végre megjelennek, akkor a DVD+RW írók elfoglalhatják az őket megillető helyüket a piacon.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu

> WWW.MULTIMEDIA.HU
Ajánlott internetes oldal: www.dvdplusrw.org

WINGMAN CORDLESS GAMEPAD

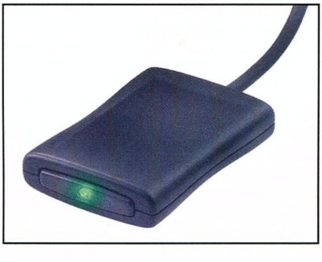
A személyi számítógépekhez való játékvezérlők közül egyértelműen a különböző botkormányok, majd később (főleg az erő-visszacsatolásos) kormányművek jutnak eszünkbe, holott a nagyobb gyártók már régóta kínálnak egyéb, kényelmes irányító eszközöket is. A vérbeli PC-sek azonban kissé félve, rosszabb esetben lenézően tekintenek a konzolos játékgépeken használatos irányító padokra, mert ugye a Quake-hez elég a billentyűzet meg egy jól karbantartott egér is. Szerencsére azonban a személyi számítógépeken használható játékok nem merülnek ki a belső nézetes hentelésben, számos autós, ugrabugrálós, ügyességi, azaz akció, vagy arcade játék is megjelenik. Ezeket a játékokat sokkal, de sokkal jobb ilyen eszközökkel vezérelni, mint a meglehetősen bumfordi, analóg átviteli lehetőségektől mentes billentyűzeten keresztül. Tesztünk alanya, a Logitech Wingman Cordless Gamepad nem csupán ergonómikus kialakításával, de a zsinór nélküli egerekhez hasonlóan teljes szabadsággal ajándékoz meg minket: a 2,4 Gigahertzes frekvencián üzemelő irányító akár hat méter távolságból is képes kommunikálni a PC-nkhez rögzített rádiós csatolójával. A csatoló USB porton keresztül kapaszkodik a számítógépbe, tehát egy szabad USB dugasz mindenképpen szükséges a használatához. A teszttel egy időben próbálgattuk ki a legújabb optikai egereket is, de szerencsére a világon fellelhető USB csatolók jelentős százaléka pont a gépemben kapott helyet (az alaplapon 2+3, egy külön kártyán további 3 csatlakozóval), így ezzel nem volt különösebb gondunk.

A Cordless Gamepad 4 ceruzaelemet igényel, a dobozban egyébként egy garnitúra megtalálható. Az elemek behelyezése, cseréje némileg komplikált, ugyanis a helyspórolás érdekében a lehető legkisebb teret igyekeztek feláldozni erre a célra. Az elemek kivételét megkönnyítő fekete szalagocskát érdemes gondosan használni, azaz a behelyezés előtt az elemek alá fektetni, ugyanis e nélkül az elemek kivétele nőgyógyászati szakvizsgával felérő mutatványokat követelhet meg. Én pórul jártam vele egyszer, tehát jó, ha odafigyelsz, amikor megeteted a kis jószágot. Másfélnapos intenzív használat után a tartós elemek még mindig bírták, és a töltöttségi szintjük is kielégítő volt, de sajnos a rádiós egerekhez hasonlóan a Cordless Gamepad is gyakori elemcserét követelhet meg, különösen a force feedback állandó használata esetén.

Nagy megkönnyebbülésemre az analóg irányító karocskák (ezek amolyan botkormányként funkcionálnak) nem követeltek semmilyen kalibrációt, az eszköz az első használatba vétel után tökéletesen használható volt. A feltelepített Wingman konfigurációs szoftver felismerte a gépen található játékok többségét, és ezekhez fel is ajánlotta a gyártó szerinti legkényelmesebb beállítási lehetőséget. Nem mondom, érdekes volt No One Lives Forevert játszani ilyen kontroller eszközzel, de a hatékonyságomat erősen rontotta (na jó, amikor motoros szánnal kellett nyomulni, akkor eleddig elérhetetlen minőségű kunsztokat tudtam bemutatni vele). Azért valljuk be, ez a fajta irányító nem éppen a belső nézetes harci játékokhoz készült elsősorban. Rögtön váltottam is valami más jellegű játékra, és meglepetten vettem tudomásul, hogy a Dark Reign 2 milyen jól játszható volt vele, persze miután megszoktam az új irányítási metódust. A kis botkormánnyal nagyon finoman tudtam kijelölni az egységeket, egy idő után nem is volt kedvem az egérhez kapkodni.

A Cordless Wingman azonban az autós játékok használata közben lopta be magát a szívembe. Kormányt PC-hez eddig én nem akartam venni (az olcsók nem tetszenek, amelyik meg nekem kellene, az olyan drága, hogy a családi viszályt mellőzendő inkább nem is gondolok rá), de rá kellett jönnöm, hogy egy ilyen gamepad is tökéletes lehet ezekhez a játékokhoz. A force feedback óriásit dob az arcade jellegű, vagy komolyabb versenyszimulátorok hangulatán. A monitortól kissé távolabb elhelyezett fotelben elterpeszkedve kényelmes, 100%-os játékélményt produkál, nincs zsinór, nincs kötöttség, és a szapora mintavételezésnek köszönhetően az analóg átvitel finom, minden igényt kielégítő pontosságot ad a fanatikus játékosoknak is. Vérszemet kapva ki is vezettem a számítógép képét a televízióra, és a specifikációban említett 6 méteres hatótávolságot kissé meghaladó messzeségből is jól tudtam játszani. Akár egy konzol, vigyorogtam magamban, és eltűnődtem, hogy minek is törném a fejem Xbox-vásárláson, amikor kitűnő TV-kimenettel rendelkező számítógépem ilyen könnyen varázsolható hasonló szerkezetté. Nyilván vannak hátrányai is egy ilyen megoldásnak, de azért érdemes elgondolkozni rajta.

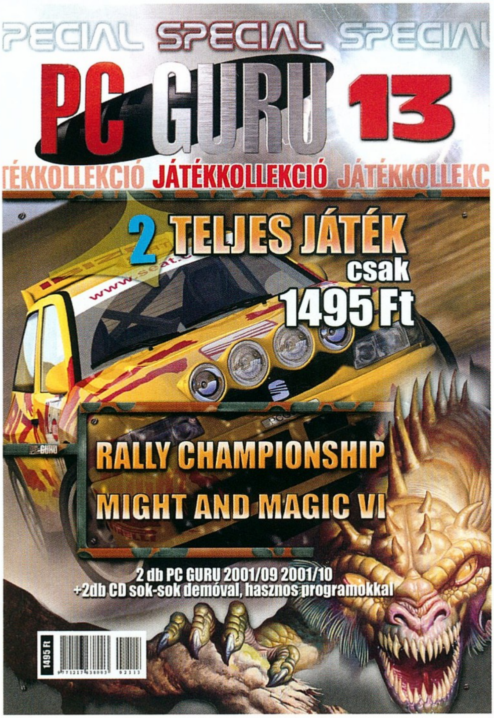
A Cordless Wingman fogása kényelmes, hosszabb idő után sem fárasztó. A gombok és az analóg karok nagyon praktikus elhelyezésűek rajta, a termetes markolatok az izzadós tenyerűeknek is jó fogást adnak. Szerintem kisebb kezű felhasználóknak (főleg gyerekeknek) talán nem éppen a legjobb választás, hiszen az én átlagos kezemnek éppen, hogy megfelelt, szóval feltétlenül kézbe kell venni, mielőtt megvásárolja az ember. Az elemekkel együtt sem túl nehéz, a súlypontja nagyon profi, szinte belenyomja az ember markába az eszközt. A force feedback kellően érezhető, és a mellékelt szoftverből egyénileg konfigurálható ízlés szerint, hogy mit és hogyan szeretnénk használni. Mit is mondhatnék még? Ha sokat játszol arcade és autós játékokkal, de nem szeretnél drága kormányt venni, ellenben igényes, force feedback támogatású, analóg vezérlőre fáj a fogad, akkor a Cordless Wingman jó választás lehet - ez természetesen függ az árától is.



PPéter

ppeter@cdgrab.hu

2 év helyszíni garanciával!
ACORP
ALAPLAPOK
TELJES
KÍNÁLATA!
6PMA
694XT-11
6A815EPD-11
6V8633A
56,6 külső modem
P4 45845A PIV
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@mail.inext.hu
www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL
Mycom
COOMP-KER



SPECIAL SPECIAL SPECIAL
PC GURU 13
JÁTÉKKOLLEKCIÓ JÁTÉKKOLLEKCIÓ JÁTÉKKOLLEKCIÓ
2 TELJES JÁTÉK
csak
1495 Ft
RALLY CHAMPIONSHIP
MIGHT AND MAGIC VI
2 db PC GURU 2001/09 2001/10
+2db CD sok-sok demóval, hasznos programokkal
1495 Ft

CSÍPD EL
az egered,
és tartsd szorosan,
mert
gonosz kis
programok
könnyen kitéphetik
a kezedből...
beszéld meg velünk
382-7000-es telefononszámon,
vagy ha nem hiszed,
nézd meg a saját
szemeddel
www.virusbuster.hu
VirusBuster

COMPSERV
Telefon: 36-36-36-1, 460-0041
Cím: 1149 Bp. Nagy Lajos kir.útja 168.
Email: Info@compserv.hu, WEB: www.compserv.hu
Minden ami számít és technika...
SZÁMÍTÓGÉPEK 90.000 Ft -tól
Celeron800/128MB/20GB/52XCD/hangk/Hálózati k./bill./egér
JAZZ 9940 5.1 hangfal 63.900 Ft →
100W mélynyomó, AC3-bemenet, távszab.
PQI RAM 3 év garanciával!
Chieftek házak élettartam garanciával!
(Csendes, jól szerelhető)
Creative JukeBox
75.990 Ft
6GB Mp3 lejátszó
USB,több mint 100 óra zene digitális formátumban.
Alkatrész
Értékesítés
Dial-up
Internet szolgáltatás értékesítés
Szervíz
Számítógép monitor-nyomtató
ADSL
ASUS
SOLTEK
MSI
AZ árak nem tartalmazzák az ÁFA-t és változhatnak!

HÁLÓRA FEL!

Kis hazánkban az Internet évek óta szinte mindenki számára elérhető. Sokan vannak, akik élni sem tudnak nélküle, sokan most ismerkednek vele, és vannak olyanok, akiket egyelőre csak bombáz a média a különféle webcímekkel, internetes játékokkal. Így hát nem sok választásunk van, előbb-utóbb meg kell adnunk magunkat, és nekiindulhatunk, hogy előfizessünk valamelyik szolgáltatónál. De mire? Mennyiért? Jó lesz ez nekünk? A PC Guru segít:). Áttekintjük a kínálatot, így mindenki eldöntheti, mi illik a pénztárcájához, jól jár-e jelenlegi előfizetésével, emellett igyekszünk kitérni a legfontosabb technikai részletekre is.

Az Internet-hozzáférésekről általában. Az Internet az egész világot átfogó számítógépes hálózat, több százmillió számítógépből áll. Ezek a számítógépek általában kisebb helyi hálózatot alkotnak, ezeket a hálózatokat aztán összekötik, majd a nagyobb hálózatokat megint összekötik, így végül egy hatalmas nagy pókháló alakul ki. Ha szeretnénk barangolni az Interneten, csatlakoznunk kell a pókháló valamelyik pontjára, esetünkben olyan szolgáltatóhoz, amelyiknek több ország felé van adatátviteli vonala.

A hozzáféréseknek több fajtája van, technikai szempontból az egyik leglényegesebb jellemzőjük a sebesség. Ez határozza meg, hogy adott idő alatt mennyi adatot tudunk letölteni, vagyis - kézzelfogható módon - adott weboldal milyen gyorsan jelenik meg, vagy mennyi idő kell egy mp3 szám letöltéséhez.

Nem mellékes jellemző, hogy a hozzáférés költsége mennyire függ az internetezés időtartamától. A legolcsóbb előfizetések esetében nemcsak a telefondíjat, hanem az Internet-előfizetés díját is az Interneten töltött idő arányában kell fizetni, a legdrágábbak esetében pedig annyit internetezhetünk, amennyit csak akarunk.

Amikor úgy érezzük, hogy megtaláltuk álmaink előfizetését, számba kell még vennünk egy fontos tényezőt. Egyes előfizetési típusok nem építhetők ki akárhol, vagyis a puszta közepén ne akarjunk kábeltévés internet-előfizetést

Lássuk hát a kínálatot!

Kapcsolt vonal (dial-up) Ez a legelterjedtebb, egyben leglassabb hozzáférési mód, a klasszikus Internet-előfizetés. Nem kell hozzá más, mint egy telefonvonal és egy modem. A modem arra szolgál, hogy a szolgáltatónál elhelyezett másik modemmel összekapcsolódjon, és a köztük levő telefonvonalon keresztül adatokat forgalmazzon.

A modemek hosszú fejlődés után jutottak el az 56 kbites sebességhatárig. Sajnos az analóg telefonvonalakon másodpercenként továbbítható adatmennyiség Shannon törvénye szerint maximálisan 33,6 kbit/s, és csak egy trükkel lehetett 56 kbit/s-ig növelni. Valószínűleg ennél nagyobb sebességet már nem érhetünk el, így ez a technológia kiforrott és bizonyos szinten zsákutca. Nagy előnye, hogy nem helyhez kötött, a szolgáltatók az egész országban bárhonnan fogadják a hívásokat, nekünk csak egy modemre van szükségünk.

A kezdők előfizetésének hívják, mivel létezik rendkívül olcsó változata is, amelyikben a havi előfizetési díj minimális, és csak az interneten töltött idő függvénye, hogy mennyit mutat majd a havi számla. Még egyszerűbb változata a mobilszolgáltatóknál is használt prepaid díjcsomag, amelyik adott mennyiségű internetezést tartalmaz, és szinte bárhol megvásárolható, az idő letelte után meghosszabbítható.

A félreértések elkerülése végett: az ISDN alapú internet hozzáférés is kapcsolt vonalinak számít, a digitális vonal minősége miatt azonban a sebesség 64 vagy 128 kbit/s lehet. A sebesség attól függ, milyen szerződést kötöttünk a szolgáltatóval, és hogy az egyik vagy mindkettő ISDN B csatornát használjuk internetezésre.

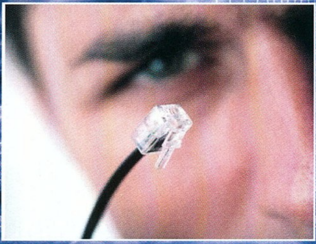
Az árak meglehetősen egységes képet mutatnak. Kezdők akár havi 1500 Ft előfizetési díj mellett is elindulhatnak, ilyenkor az interneten töltött időtől függően 300 Ft körüli összeggel növekszik a számla óránként. Ha előre tudjuk, hogy sok időt töltünk a neten, érdemes korlátlan előfizetést választani, ám ne felejtsük el, az előfizetés csak a hozzáférés költségét tartalmazza! Ha nap közben támad kedvünk internetezni, a telefonköltség sokkal magasabb lesz, mint estefelé. A prepaid rendszerű előfizetések viszont tartalmazhatják a telefonköltséget is, ez a prepaid díjcsomag tájékoztatójából egyértelműen kiderül.

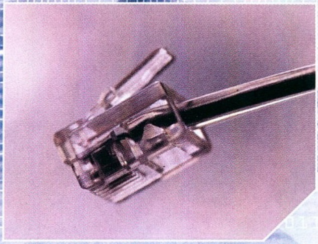
Az ISDN alapú hozzáférést nem különböztetik meg a díjszabásban, így az egy csatornát használó 64 kbit/s-os havi díja megfelel az analóg kapcsolat korlátlan típusú előfizetési csomagjának, két csatornát használó kapcsolat esetén kétszeres előfizetési díjjal kell számolni.

ADSL. Az ADSL (Asymetric Digital Subscriber Line) jelenleg nagy sláger, évek óta úgy szerepel a köztudatban, mint a jövő szélessávú adatátviteli technológiája. Kis hazánkba rövid tesztidőszak után egy éve érkezett meg az otthoni felhasználók számára is elérhető formában.

Hogy miért ez a jövő? A telefonvonalon keresztüli internetezés lassú halálra van ítélve, részint korlátozott sebessége miatt, részint azért, mert súlyos pénzeket kell fizetnünk a telefonszolgáltatónak minden egyes fent töltött percért. Nem utolsósorban pedig a telefonvonalakat eredetileg nem digitális adatátvitelre tervezték: az a szörnyű sípolás, amit kapcsolódás közben hallunk, az analóg-digitális átalakítás szörnyszülötte.

Okos emberek már régen rájöttek, hogy keresni kellene egy olyan közeget, amely szinte minden lakásban elérhető, és ezen keresztül kellene adatátviteli szolgáltatást nyújtani. Maga a telefondrót megfelelő minőséget nyújthatna gyorsabb adatátvitelre is, de ott van az a fránya analóg működés. Erre találták ki a splittert, amely a telefondróton száguldozó frekvenciák közül levágja azokat, ame-





lyek a beszédhang-továbbítás számára szükségesek, a felette levő frekvenciákat pedig digitális adatátvitelre használja fel. Így a meglevő telefonvonalakon a hagyományos, beszéd alapú szolgáltatások mellett nagy sebességű adatátvitel is megvalósítható.

Magyarországon az ADSL bekötés a telefonszolgáltató és az internetszolgáltató szimbiózisában valósul meg, vagyis a telefonszolgáltató teszi lehetővé, hogy vonalunk ADSL-re alkalmas legyen (beméri a vonalat, kihozza a splittert és a HUB-ot), az internetszolgáltató pedig a bejelentkezéskor megadott név és jelszó alapján internetet szolgáltat rajta. Ez azért is szörnyű helyzet, mert így mindig lehet egymásra mutogatni, a rendszeresen előforduló hibák esetén a két szolgáltató általában egymást okolja a probléma miatt.

Ha eldöntöttük, hogy ADSL-t szeretnénk, első dolgunk, hogy kiderítjük, kiépíthető-e lakásunkban. Nagyon sok követelménynek kell megfelelni, a két legfontosabb, hogy a telefonközponttól ne legyünk 2 km-nél nagyobb távolságra (sok esetben belefér az 5 km is), ezen kívül a telefonközpont fel legyen készítve DSLAM eszközökkel az ADSL vonalak fogadására. ADSL iránti igényünket az internetszolgáltatónál jelenhetjük be, ő fog a telefonszolgáltatótól adatokat kérni az iránt, hogy az ADSL vonal kiépíthető-e. Ha igen, elindítja a folyamatot. Hamarosan(?) a telefonszolgáltató emberei vonulnak ki, hozzák a splittert és a HUB-ot, kiépítik a vonalat, telefonálgatnak egy csomót, majd rámérnek a vonalra. Ha az értékek megfelelnek, vagyis a telefonközponttól indulva a jel nem veszít túl sokat az erősségéből, a vonal készen is van. Már csak az internetszolgáltató levelére kell várnunk, amelyben elküldik a belépési nevünket és jelszavunkat, és a rendszer kész a működésre.

Mivel a szolgáltatótól minden eszközt megkapunk, a számítógépbe csak egy hagyományos hálózati kártyát kell raknunk. Ezt megvehetjük bármelyik hardveres boltban 3000 Ft körüli összegért, vagy kicsit drágábban a szolgáltató munkatársai is hajlandók behelyezni és felinstallálni.

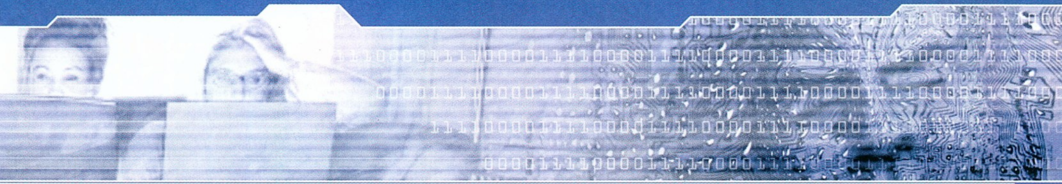
Mire számíthatunk? A hagyományos telefonvonalhoz képest akár hatszoros sebességnövekedésre, ha a megfizethetőnek számító sebességet választjuk. Ez jelenleg 384 kbit/s a számítógép felé irányuló adatátvitel esetén. Ha valahova feltölteni szeretnénk, 64 kbit/s-ot érhetünk el. A szolgáltatók szeretik magukhoz kötni az előfizetőket, így kedvezményesen köthetünk szerződést 1 vagy 2 év időtartamra, általában havi 12-15000 Ft körüli összegért. Ez első hallásra soknak tűnik, ám vegyük figyelembe, hogy ezért nagy sebességű internetkapcsolatot kapunk, korlátlan letöltéssel, és nem utolsósorban az ADSL után semmilyen telefondíjat nem kell fizetni.

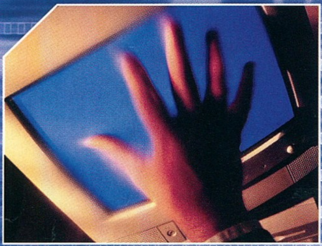
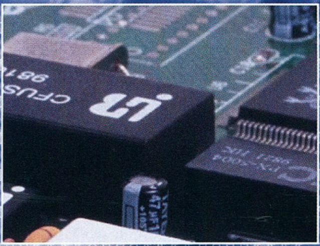
A szolgáltatók politikája nagyon jól követhető, a, kezdő vagy keveset internetező elégedjen meg a pénzéért a max. 56 kbit/s-mal, és fizesse a telefondíjat, aki viszont függő, vagy nap közben is szeretne internetezni, vásároljon ADSL vonalat, és ezzel rögzítse a havonta fizetendő összeget is.

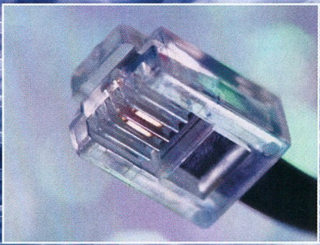
Bár már másfél éve létezik ADSL szolgáltatás Magyarországon, nagyon gyerekcipőben jár még. Lapunknak nem célja, hogy pártolókat vagy ellenzőket toborozzon az ADSL mellett vagy ellen, de az utóbbi pár hónap tapasztalatai azt mutatják, a szolgáltatás minősége igencsak változatos. Bár a szolgáltató mindent elkövet, hogy a fix bevételeket garantáló ADSL szolgáltatás minőségét folyamatosan növelje, egyelőre sajnos a napközbeni több órás leállások és az éles felhasználókon végzett próbaüzemek keserítik meg az előfizetők életét. A Matáv legutóbbi ADSL akciója is visszafelé sült el, a hatalmas érdeklődés miatt DSLAM port hiány lépett fel a legtöbb telefonközpontban, így a szolgáltató néhol csak márciusra vagy esetleg később tudja teljesíteni a kiépítési feltételeket. Ettől függetlenül azonban, aki egyszer belekóstol az ADSL sebességébe, soha többet nem fog lemondani róla, legfeljebb folyamatosan morgolódik a néha előforduló lassulás vagy üzemszünet miatt.

Kábeltévé. Fentebb írtam, hogy az internetszolgáltatás egyik legfontosabb kiépítési követelménye, hogy az adatátviteli közeg lehetőleg minél több lakásba legyen bevezetve. Ugyanis a szolgáltatónak akkor éri csak meg egy adott területen kiépíteni a szolgáltatási fő pontokat, ha nem kell minden egyes házhoz drótot húzni. Így esett a választás néhány évvel ezelőtt itthon is a kábeltévés hálózatokra, amelyeken az ADSL-hez hasonló elv alapján lehet a hagyományos tévéadás mellett digitális adatforgalmat továbbítani.

A kábeltévé-szolgáltatónk központjából futnak ki a kábelek a lakások felé, ezeken lehet adatot továbbítani. A kulcsszó itt a csillagpontos hálózat, ugyanis az ilyen, visszirányú erősítőkkel is rendelkező hálózatot lehet csak kétirányú adattovábbításra használni, az internethez pedig ilyen kell. Megrendelés esetén a szolgáltató egy kábelmodemet telepít a lakásba, vagy egyes helyeken a háztömb pincéjébe, ahonnan egy vagy több UTP csatlakozás létesíthető. A kábelmodemet a szerelő csatlakoztatja a szabványos kábeltévés hálózatra, ahol az a megengedett frekvenciasávokon adattovábbítást végez, bejelentkezik a központba, és az UTP csatlakozókra kötött számítógépek máris élvezhetik az Internet előnyeit a házban vagy a lakásban. A sebesség elvileg 10 Mbit/vonal, vagyis a sávszélesség egyben megosztott és megfelelően nagy is. Ha sokan interneteznek egy vonalon, a 10 Mbit megoszlik közöttük, de ez a legritkább esetben szokott gondot jelenteni, legalábbis addig, amíg a kábeltévés szolgáltatók ilyen kicsi külföldi és belföldi sávszélességgel rendelkeznek. A havi



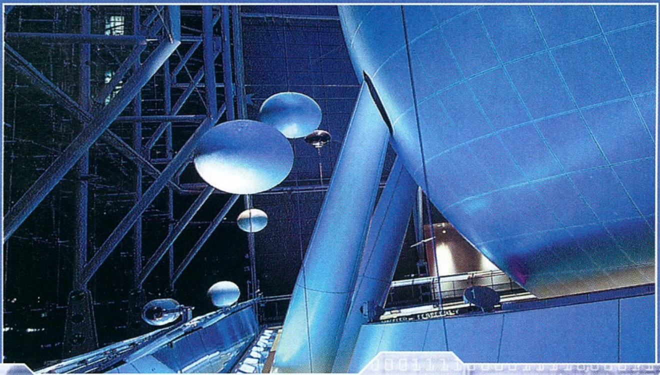


költség állandó, 10000 Ft körül van, gondok leggyakrabban csak az internetszolgáltatásban vannak, maga az adatátvitel legtöbbször problémamentesen működik.

Bérelt vonal, műhold, mikrohullám. Végezetül essen szó néhány olyan technológiáról, melyek az otthonokban nem valószínű, hogy a közeljövőben elterjednek az áruk vagy elérhetőségük miatt.

A bérelt vonal a cégek legkedveltebb Internet-elérési formája. Tulajdonképpen adatátviteli vonal a cég központja és az internetszolgáltató között, mindkét oldalon 1-1 bérelt vonali végberendezéssel, amelyet itt is modemnek hívnak. A sebesség 64 kbit/s-tól akár 2 Mbit/s-ig vagy fentebb is terjedhet, pusztán a modemek beállításának függvénye. Előnye, hogy menedzselt, vagyis a vonalat a távközlési szolgáltató folyamatosan monitorozza, a 24 órás ügyelet legkisebb hibája esetén is azonnal akcióba lép, ugyanis éves szinten 99,7 százalékos rendelkezésre állást is vállalnak a vonal minőségére és működésére. A versenynek köszönhetően a kiépítés gyorsasága és ára az utóbbi időben javul, de még mindig csak cégeknek éri meg, és nem is lesz ez másként, hiszen csak ők áldoznak plusz pénzt arra, hogy az Internet-elérésük garantált legyen a nap 24 órájában.

A műholdas internetezés hibrid megoldás, azon alapszik, hogy az átlagos internetezők általában hatalmas mennyiséget töltenek le, és csak keveset fel a szolgáltatóhoz. Mivel a műholdas kapcsolat a Föld irányába viszonylag könnyen megvalósítható és rendkívül gyors, ezért a letöltési irányt célszerű műholdon keresztül megvalósítani, míg a feltöltést hagyományos eszközökkel (modem, ADSL stb.) A feltöltést végző kapcsolaton keresztül adhatjuk az utasításokat a műholdat irányító központnak, ahol nagy sebességű kapcsolattal letöltik a szükséges adatokat, és fellövik a műholdra, ahonnan a telepített parabolaantennával és speciális dekóderrel a számítógépünkbe jut. A sebesség rendkívül gyors, 2 Mbit/s, ám figyelembe kell venni, hogy a válaszidő nagyon nagy, vagyis leginkább arra hasznos, ha több száz MB-os file-okat akarunk letölteni, így ehhez csak egy utasítás kell a központnak, majd a műhold nemsokára küldi is az elkészült anyagot.



A mikrohullám nem képvisel egyedi előfizetési módozatot, inkább az adatátviteli közeget jelenti. Olyan helyen, ahol nem lehet bérelt vonalat kiépíteni, gyakran használnak mikrohullámot. Ez leginkább Budapest külső kerületeit jelenti, ugyanis Budapest körül van olyan mikrohullámú adó-vevő hálózat, mely lehetővé teszi ezt. Az előfizető székhelyére egy mikrohullámú antennát telepítenek, melynek rálátása kell, hogy legyen valamelyik mikrohullámú adóra. A sebesség maximálisan 2 Mbit/s, a működéssel általában nincs gond, csak zord időjárási körülmények esetén.

Mit válasszunk? A kérdés nem könnyű, hiszen mindenkinek magának kell dönteni. Az biztos, hogy leginkább a pénz számít, vagyis el kell dönteni, hogy maximálisan mennyit vagyunk hajlandók internetezésre szánni havonta. Ha ez maximum 8-9000 Ft, akkor marad a dial-up, esetleg felturbózva ISDN-nel, aki költséghatékonyabb, az válassza az alacsony havi díjú szolgáltatásokat, és próbáljon minél kevesebbet internetezni.

Tízezer forint felett már több a választási lehetőség, itt már nagyobb sebességű és telefondíj nélküli kapcsolatot is kaphatunk, ám a kiépítés nem mindenütt lehetséges, ez igaz az ADSL-re és a kábeltévés internetre is.

A legfontosabb, hogy vásárlás előtt tájékozódjunk, milyen lehetőségeink vannak lakhelyünkön, mert az egyes előfizetések között átfedések vannak, és kellemetlen szembesülni azzal a problémával, hogy havonta húszezer forintot internetezünk el lassú modemmel, miközben van lehetőség ADSL-re vagy kábeltévés internetre is.

Flex
flex@webit.hu

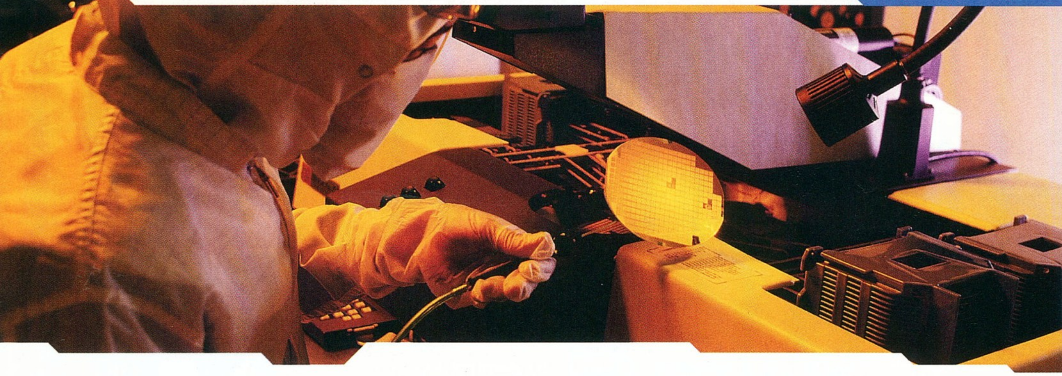
BALATI Computers Bt.
1146 Budapest, Thököly út 88.
!!!MEGÉRKEZETT!!!
MSI nForce420 alaplap
Integrált Geforce2, 10/100LAN,
Dolby Digital audio, DDR RAM 1,5GB-ig
49.900,- +áfa
Irodai számítógép
126.900,- +25% áfa
OTP hitelügyintézés
Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank:2333666/1607#
E-mail:balati@ahol.com Web: www.balati.hu
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

Lg/Sony 52x 7,2e
SB Live!!! 7,6e
56.6 Pci modem 5,2e
Voodoo I 5,2e
Voodoo II 10e
Voodoo III 12,8e
Celeron 266-tól 3,2e
16/32Mb Edo Ram 3,2/6,4e
Agp 4mb S3 3,2e
PI MMX alaplapok 7,2e
PII/PIII alaplapok 12e
10 Gb Quantum 15e
20 Gb Quantum 17,6e
Nettó árak!!!
Konfiguráció
Celeron 766
128MB SD RAM
10GB HDD
52xLG CD ROM
8MB VGA kártya
LAN, HANGKÁRTYA
69.000.-
OTP Bank áruhitel!
Monitor szervíz!
ENTERNET internet előfizetések!!!!!
EXTREME COMPUTERS
Megváltozott a nyitva tartásunk és email címünk!
!!!AKCIÓ!!!
HP Psc750-64e
Színes fénymásoló-nyomtató, scanner!!!
Mustek DIA Scanner -32e
15' Monitor -14,4e
17' Monitor -28e
Compaq / MAG /Sony /Fujitsu
Postai UTÁNVÉTEL, telefonos rendelésre!
Ingyenes értékbecslés, tanácsadás!
Nyomtató patronok széles választéka CANON, HP, EPSON!
Komplett konfigurációk, új és használt alkatrészek adás-vétele.
Számítógépek átépítése, javítása, bővítése garanciával, alkatrészek beszámítása!
1065 Budapest, Podmaniczky u. 2. | Tel/Fax: 302 86 88 / 301 02 93 | H-P: 10 - 19
www.extremeco.hu .:. extremeco@axelero.hu

JELEN SZÁMUNK HIRDETŐI

Acomp 91
Automex ....BIII
Balati Computers 101
CD Galaxis 21
Chio-Wolf 23
Compuserv 95 97
Ecobit 3
Extreme Computers 101
Hardverem'97 117
Herta ....BII
mycom 97, 117
Napfény Kereskedelmi Kft. 89
Querty 101
Samsung ....BIV
Virusbuster 97
VTCD 87
Win Computer 101

HOMOK A GÉPEZETBEN



Offline fórum – A titokzatos HAL. Először is hadd fejezzem ki a felett érzett örömömet, hogy mily nagy számú helyes és szellemes megoldás érkezett a "Homok a gépezetben" tudományos-technológiai rovat jubileumi nyereményjátékának keretében feltett kérdésre. Minden további bevezetés nélkül át is adnám a szót a szerencsés nyertesnek, Juhász István százhalombattai olvasónknak, akinek ezúton is gratulálunk: "A kérdésre, miszerint a 2001. Űrodüsszeiából megismert HAL szuperszámítógép nevének rövidítése mit takar, a megoldás a következő: a HAL a heurisztikus programozású algoritmikus számítógép angol nevének rövidítése (Heuristic ALgorithmic), jelentése a "harmadik számítógép nemzedék mesterműve". Ez a harmadik generáció két kitalált szakember, Minsky és Good fejlesztése, akik bebizonyították, hogy a neurális hálózat automatikusan fejleszthető, a műagyak az emberi agy fejlődéséhez hasonló eljárással növeszthetők.

A szuperszámítógép neve elég trükkösen kapcsolódik az egyik IT óriáshoz, mégpedig: a HAL név különlegessége, hogy ha minden betűje helyére az ABC-ben az őt követő betűt írjuk be, akkor végeredményként IBM-et kapunk. Bár a történet kiagyalója, Arthur C. Clarke tagadja, hogy ez az összefüggés szándékos lenne, igen valószínűtlennek tűnik a véletlen egybeesés. Főként, hogy a film elkészítésében és HAL megtervezésében tevékenyen közreműködtek az IBM szakértői. A projektből csak azután hátráltak ki, miután megtudták, hogy mi lesz a Discovery 5 fős legénységének sorsa."

Gyökeresen eltérő, de legalább ennyire érdekes végeredményre jutott Kovács Róbert, budapesti olvasónk:
"A közhiedelemmel ellentétben az IBM és HAL betűszavaknak semmi köze egymáshoz. Idézet magától az írótól: "Sok éven át voltam kénytelen szembesülni azzal a - teljességgel megalapozatlan - szóbeszéddel, hogy HAL nevét az IBM szó egybetűs "eltolásával" képeztem. Abbéli szándékomban, hogy véglegesen leszámoljak a komputerkor eme mítoszával, egészen addig elmentem, hogy a 2010. Második Űrodüsszeiában magával Dr. Chandrával, HAL feltalálójával cáfoltattam meg a feltételezést."

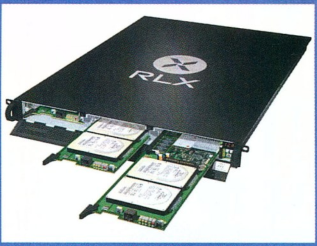
Jómagam mindehhez csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy személy szerint - Clarke mester cáfolatának dacára - inkább az első verzió igazáról vagyok meggyőződve, egykoron ugyanis alkalmam nyílt egy konferencián Charles R. Moore-ral, az IBM egyik vezető fejlesztőmérnökével is elbeszélgetni a fenti témáról. Nos, a Power RISC architektúra egyik szülőatyjaként számon tartott jó öreg Charles is az összefüggés meglétét erősítette meg, s én mindmáig az ő változatát tartom hihetőbbnek – ennek ellenére senkit sem kívánok megfosztani az általa helyesnek vélt konklúzió levonásának gyönyörűségétől...

Más. Az elmúlt időszakban elektronikus postaládám (melynek címét, nagy-nagy bölcsességről téve tanúbizonyságot, csak kb. minden második számban biggyesztem a nevem alá) csaknem színültig megtelt a rovat erősségeire és gyengeségeire egyaránt rávilágító észrevételekkel. Az egymástól leginkább eltérő véleményeket a prózaírói ambícióim egyfajta kísérleti terepéül szolgáló bevezető és befejező részek kapcsán kaptam. Az olvasók nem igazán fukarkodtak a jelzőkkel, olyannyira hogy e témában éppúgy billentyűvégre került "az iszonyú idegesítő", „teljesen ötlettelen" és „lelkileg szegény" szóösszetétel, mint az "egyszerűen zseniális" és a "kreatív és előremutató". Személy szerint minderről azt vallom, hogy amennyiben a tágabb összefüggésekre koncentrálva az írott szöveg mögé nézünk, igenis belátható ezeknek a részeknek a létjogosultsága, hiszen ha másra nem is, de arra pl. nagyszerűen megfelel egy-egy ilyen kompozíció, hogy szociológiai szempontból felettébb értékes lenyomatát adja korosztályom "teljes lelki és szellemi sivárságának" (idézet egy kedves olvasónktól). Végül a kritika súlya alatt megtört egóm többszörös rekonfigurálása árán arra a következtésre jutottam, hogy az információktól értékes részt raboló bevezető terjedelmét némileg csökkentem az eddigi kb. 11500-as hasznos karakterszámot így 11750-re növelve, saját belső hatékonysági indexemet 96-ról 98 százalékosra változtatva (reszkess Spock, reszkess Tuvok!). Mondjuk, eme célkitűzésemet most sem sikerült maradéktalanul teljesíteni, de talán majd legközelebb...

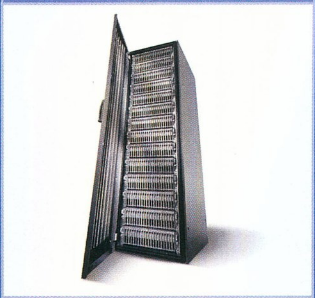
E havi idézetünk: *"Egyedül 2000-ben 385 millió mikroprocesszor került leszállításra, míg a gyártósorokat elhagyó mikrokontrollerek (más eszközökbe beágyazott mikroprocesszorok, mint amilyen pl. egy felvonó vezérlője) száma a 6, 4 milliárdot is elérte."*

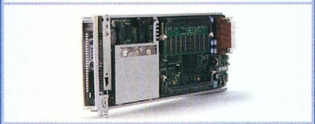
Mercury Research

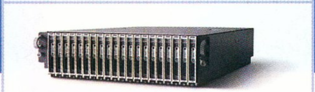
Blade – Valóban pengeéles. Akárcsak az iparágak többségében, az IT-ben is a szünet nélkül változó felhasználói igények számítanak a fejlődés talán legfontosabb mozgatórugójának. Azonban eme igények közül is a legfolyamatosabban jelenlévők közé tartozik az egységnyi tárolókapacitásra vetített teljesítmény állandó növelése, hiszen nehezen lehetne olyasfajta vásárlót találni, aki ne látná szívesen, hogy egy még kisebb "motorba" még több "lóerőt" zsúfolhat be. Ez a trend legélesebben talán a szerverek területén éreztette hatását, ahol is az elmúlt években egészen hihetetlen méretcsökkentési láz söpört végig a gyártók között. Még élénken él emlékezetemben, hogy a 90-es évek utolsó harmadában milyen csodálattal vegyes tisztelettel tekintettünk az akkoriban rendkívüli technikai bravúrnak számító 3 U (az U a vállalati számítástechnikában használatos mértékegység, 1 U nagyjából 1,75 inch-csel, vagyis 4,445 centiméterrel egyenlő) magas kiszolgálókra. Aztán az új évezred előestéjén szinte menetrendszerűen elkövetkezett ez 1 U magas szerverek kora is: ilyesfajta szuperlapos egységekkel lényegében minden jelentősebb gyártó jelentkezett, elég csak pl. a Compaq ProLiant DL (Density Line) és



Blade szerver, 3 U magas tárlórekesz és 42 U magas tárlószekrény – Compaq módra. Figyeljük meg a BL10e egység nagyfokú integráltságát: a képen jól látszik az alaplapra épített, alacsony teljesítményfelvételű 30 GB-os ATA100-as merevelemez és a 512 MB-os DIMM. A számunkra is ismerős SDRAM modulok és a kiszolgáló teljes méretének egymáshoz viszonyított aránya nagyon jól érzékelteti, hogy valójában mennyire kicsiny méretű (és alig 800 gramm súlyú!) egységről van szó. Mindezeken felül az alaplapon még két hálózati csatolónak is jutott hely, míg a szerverek közötti kapcsolatot és hatékony terheléselosztást egy speciális, a tárlórekeszhez csatlakoztatható 4 Gbit/másodperces sávszélességű switch hivatott megteremteni.





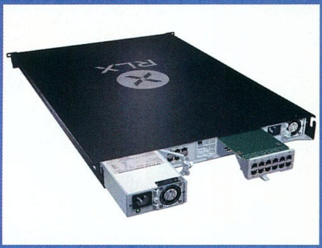


AlphaServer DS, a Hewlett-Packard SA (Server Appliance), vagy a Sun Cobalt és Netra sorozatára gondolnunk.

A fejlesztés természetesen ennél a pontnál sem maradt abba, és az elmúlt években egyre több szó esett az 1 U magas kiszolgálóknál is nagyobb sűrűséget lehetővé tevő ún. Blade technológiáról (amely az itt felhasznált, ezúttal nem különlegesen lapos, hanem extrémül vékony Blade, vagyis "Penge" szerverek formája után kapta nevét). Ez a két előző generáció közötti háromszoros méretcsökkenést is meghaladó, közel nagyságrendnyi (az adott gyártó implementációjától függően 3-8-szoros) ugrással kecsegtetett – vagyis általa lehetővé vált volna akár 20-nál több (!) kiszolgáló elhelyezése is egy mindössze 3U magas, speciális tárlórekeszben. Könnyen belátható, hogy ekkora szerversűrűség elérése a gépek alkotóelemeinek fokozott miniatürizálását és integrációját teszi szükségessé, és gyökeresen más megközelítést kíván a bővíthetőség oldaláról is. Ennek az új megközelítésnek vált az egyik úttörőjévé az az RLX Technologies, amelyet éppen a Blade technológiát a kezdetektől fogva támogató Compaqtól kilépett "renegát" fejlesztőmérnökök alapítottak. Az amerikai cég egyik technológiai guruja (s egyben tulajdonosa), bizonyos Chris Hipp már 1999-ben eljátszadozott egy 3U-nyi helyen összesen 12 Blade szervert fogadni képes megoldás gondolatával. Hipp és társai a legnagyobb nehézséggel az egyes komponensek teljesítményfelvétele és hőleadása kapcsán szembesültek, a processzorok terén pedig már-már leküzdhetetlen akadállyal találták szemben magukat. A kor legenergiatakarékosabb CPU-ja ugyanis az a 0,25 mikronos gyártástechnológiával készült Intel Celeron volt, amely nemhogy semmiféle, a teljesítményfelvétel szabályozására alkalmas technológiát nem tartalmazott, hanem ráadásul túlságosan magas hőmérsékleten is működött – legalábbis az elérni kívánt szerversűrűséghez képest.

Csodák-csodája, éppen ekkor került az RLX látókörébe a szárnyait bontogató Transmeta, amely vadonatúj fejlesztésű Crusoe processzora kapcsán pontosan a teljesítményfelvétel (és ennélfogva a hőleadás) drasztikus csökkentését tűzte zászlajára. A Transmeta CPU-ja ráadásul nemcsak a fenti okok miatt tűnt ideális választásnak az amerikai cég Blade szerverei számára, hanem azért is, mert bizonyos, az Intellel kötött exkluzív megállapodásoknak köszönhetően a nagyobb szervergyártók "sikeresen" kizárták magukat a potenciális Crusoe felhasználók táborából, ezáltal önkéntelenül is jelentős versenyelőnyhöz juttatták az RLX-et. Az időközben a legendás Gary Stimacot (aki a Compaq azóta is rendkívül sikeres szerver-üzletágának egyik alapítója volt még valamikor a 80-as években) is beszervező céget így már semmi sem gátolta meg, hogy 2001 májusában végre előálljon a maga igazán "penge" megoldásával, a ServerBlade sorozattal. Ezekből az egységekből akár 24 darab is elhelyezhető egyetlen 3 U magas tárlórekeszben, így könnyedén kiszámolható, hogy egyetlen 42 U magas, iparági standard tárlószekrény (más néven rack) 14*24, vagyis 336 ServerBlade fogadá-

Sic transit gloria mundi – ennek, még a közelmúltban is a csúcstechnológiát képviselő 3 U magas, kétprocesszoros Compaq DL380 G2 szervernek a helyére akár 20 BL10e Blade kiszolgálót is bepakolhatunk...



sára képes! Nos, körülbelül ez az a szerversűrűségű megoldás, amely adott tárolókapacitásra vetítve már a szuperkomputerekkel összemérhető teljesítményre képes: a különbség "csupán" annyi, hogy míg ez utóbbiak ára csak millió dollárokban mérhető és különleges alkotóelemek sokaságát igénylik, addig az RLX üdvöskéje alig néhány százezer dollárba kerül, ráadásul standard komponenseket tartalmazó, mondhatni filléres (konkrétan: 1000 USD/db) szerverekből épül fel.

A ServerBlade sikeres debütálását követően természetesen csakhamar valamennyi ismertebb szervergyártó előállott a maga Blade implementációjával. A "csakhamar" ezúttal majdnem pontosan hat hónapot jelöl, ti. az Intelnek ennyi időre volt szüksége ahhoz, hogy felismerve a Transmeta jelentette fenyegetést, megjelenjen a maga ultra alacsony fogyasztású processzorával. Ez nem más, mint egy újabb Pentium III variáns, a teljesítményfelvétel csökkentése érdekében némileg konzervatívabb működési frekvenciával (700 MHz-es órajel, 100 MHz-es FSB), ám fejlett energiagazdálkodási funkciókkal és a megszokottnál nagyobb (512 KB) másodszintű gyorsítótárral van ellátva. Tény, hogy a 700 MHz-es órajel napjaink 2+ GHz-es megoldásaival összehasonlítva elsőre meglehetősen kevésnek tűnik, de a tapasztalatok szerint számítási teljesítmény terén a Pentium III még ezzel az alacsony működési frekvenciával is képes mattot adni a 633 ill. 667 MHz-es Crusoe processzoroknak. Ennek megfelelően az új Intel CPU-ra épülő Blade egységekkel elsőként jelentkező Compaq saját BL e-sorozatával a némiképp alacsonyabb sűrűség (értsd 20 szerver/tárlórekesz; 280 szerver/tárlószekrény) ellenére is képes az RLX megoldásánál magasabb teljesítményt nyújtani. Az így hirtelen gyökeresen átrendeződött erőviszonyok hatására az RLX is felhagyni kényszerült az eddigi „Transmeta-only" stratégiájával, és termékportfoliójába Intel-alapú modelleket is beépített. Erre annál is inkább szüksége volt, mivel a Crusoe 0,13 mikronos gyártástechnológiával készült, az 1GHz-es órajelet megközelítő változatainak tömeges megjelenése a Transmeta gyártói partnere, a tajvani TSMC nehézségei következtében mindmáig várat magára...

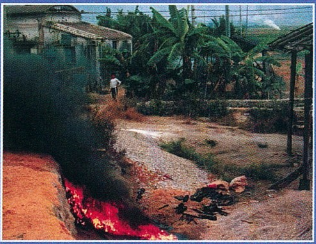
Jelenleg úgy tűnik, hogy az RLX-en és a Compaqon túl a Hewlett-Packard is komolyan megpróbálkozik egy Blade technológiára épülő termékvonal piaci bevezetésével, bár az általa alkalmazott megközelítés markánsan különbözik az előbbi két gyártótól. A HP ugyanis láthatóan nem törekszik arra, hogy szerversűrűség terén keljen versenyre vetélytársaival, inkább a megoldás flexibilitásának növelését tűzte ki célul. Való igaz, a 13 U magas, összesen 38 darab bc1100 Blade fogadására alkalmas bh7800 tárlórekeszekből felépülő HP-féle implementáció első látásra jóval kevésbé tűnik impresszívnek, mint a konkurenciánál látottak. Azonban ha figyelembe vesszük, hogy a HP megoldása különböző feladatok (szerver, háttértár, hálózati, menedzsment) szerint elkülönített Blade csoportokat tartalmaz a teljesítmény és a funkcionalitás adott célterületen való növelés végett, nos, akkor máris jóval árnyaltabb képet kapunk végeredményül.

Érdekes módon az új technológiát felkaroló cégek között hiába is keresnénk azt a Sun Microsystemset, amelyik a Blade-et megelőző 1 U magas szervergeneráció termékeiből magasan a legtöbbet értékesítette – legalábbis a RISC/UNIX vonalon. Az Intel-alapú szerverek körében ez a "dicsőség" a nemrégiben kétmilliomodik (!) kiszolgálójának átadását hírül adó Compaqot illeti meg, amelynek egyprocesszoros ProLiant DL320 és kétprocesszoros DL360 modelljei mindmáig a legkeresettebb 1 U magas szervereknek számítanak.

Amerikai e-trash Kínában – „Tiszta" iparág? Vajon az IT eszközök gyártóinak és felhasználóinak hány százaléka érez felelősséget azért, vagy legalább gondolkodik el azon, hogy pl. mi történik az általuk már selejtnek ítélt, használt komputerekkel, ill. azok különböző komponenseivel? Nos, ha egyáltalán létezne olyan szervezet (megsúgom: nem létezik), mely ebben a témában válaszadásra tudná bírni az érdekelteket, akkor valószínűleg elkeserítően alacsony számot kapnánk végeredményül. Mindezt, s egyáltalán a környezetért felelősséget érző magatartás totális hiányát jól példázza az a váratlanul nagy nyilvánosságot kapott történet, amely az életüket az elektronikus hulladékból, az „e-trash-ből" szerzett jövedelemből tengető harmadik világbéli családok szomorú sorsáról számol be.

A történet főszereplői azok a kínai „e-trash specialisták" (általában ezzel a hihetetlenül képmutató szóösszetétellel írják körül a komputerhulladékot guberáló szerencsétleneket), akik Kína Guangdong tartományának Guiyu járásában (kb. 150 kilométerre, északkeletre Hongkongtól) élnek és dolgoznak. Guiyu egyike annak a számtalan délkelet-kínai területnek, amelyek a 90-es évek kezdetétől kezdve a világ legnagyobb e-trash lerakóhelyeinek számítanak. A helybéliek kezdetben csaknem az isteni gondviselés jeleként értékelték azt, hogy éppen az ő járásukat választották ki a komputerhulladék tárolására, mivel a guberálás révén komoly többletjövedelemhez jutottak – ami nem könnyű feladat a helyi törvények által majdhogynem röghöz kötött falusi lakosság számára ezen a meglehetősen szegény, mezőgazdasági jellegű vidéken.

A komputerhulladékkal kapcsolatos tevékenységek a közhiedelemmel ellentétben egyébként korántsem korlátozódnak a szűkebb értelemben vett guberálásra, vagyis a még használható alkatrészek utáni kutatásra: a szeméthegyek mellett valósággal külön iparág épült pl. a komponensekben található nemesfémek (főleg arany és platina) kinyeré-



sére is. A gondot nem is ez jelenti, jóval inkább a valóban értéktelen maradék, amelyet jobb esetben elégetnek, rosszabb esetben „ideiglenes" tárolókban halmoznak fel – mellesleg ezáltal újabb és újabb területeket rabolnak el a hatalmas ország élelmezése szempontjából létfontosságú rizsföldekből. A legveszélyesebbek mégis azok a különböző mérgező vegyületek, amelyek az égetés során felszabadulva, vagy a felszíni vízfolyások által a hulladékból kioldva szennyezik a levegőt és a környező folyókat.

A Guiyuban lassacskán már hétköznapinak számító ijesztő jelenségek sora a vízi élővilág teljes kipusztulásával kezdődött. A folyókból nemcsak a halak tűntek el: a tudósok szerint szerves életnek immár nyomát sem lehet találni az ottani vizekben. A folyamat a kutak használhatatlanná válásával folytatódott: a dioxintartalmú vegyületek a folyókból a talaj-, majd rétegvizekbe szivárogtak, így a kutakon túl a környék felszín alatti, stratégiai vízkészletét is évtizedekre tönkretették. Mindez természetesen a lakosság egészségügyi állapotára is rányomja bélyegét: a műanyagégetés okozta levegőszennyeződéstől pl. a közeli középiskola tanulóinak és oktatóinak 60 százaléka betegszik meg rendszeresen, olyannyira, hogy az intézmény a hiányzások (s persze ki nem mondottan: az óriási kockázat) miatt néha hosszabb időre is kénytelen becsukni kapuit. A legmegrázóbb tény azonban az, hogy a légúti megbetegedéseken túl a leukémia is tömegessé vált a helybéli gyerekek körében. Az újságíróknak nyilatkozó Chen Wu, a helyi rehabilitációs központ egyik dolgozója maga is szembesülni kényszerült ezzel, amikor 11 éves kislánya először a végletekig legyengült, majd szinte folyamatoson erős orrvérzéstől szenvedett: az orvosok előrehaladott rákot diagnosztizáltak nála. Egyedül ennek a kislánynak az osztályában két másik gyerek szenved hasonló betegségben... Ahogy azt az említett iskola egyik tanára, a csak a vezetéknevét megadó Guo megfogalmazta: "Egyesek komoly vagyonra tettek szert, ám gazdagságuk az áldozatok egészségének rovására gyarapodott."

Környezetvédő szervezetek adatai alapján az USA-ban kiselejtezett komputerek és perifériák megközelítőleg 80 százaléka végzi a kínai, indai és pakisztáni szeméttelepek valamelyikén. Előrejelzések szerint az Egyesült Államok egyedül ebben az évben több mint 10 millió kiöregedett, vagy működésképtelen számítógépet "exportál" majd Ázsiába (ebből 9 milliót Kínába), az ezek mennyiségét többszörösen meghaladó kiegészítőkről nem is szólva. Történik mindez annak ellenére, hogy pl. Kínában 1996 óta külön törvény tiltja az e-trash behozatalát. Azért az némi bizakodásra adhat okot, hogy a kínai hatóságok - ha nem is túl vehemensen - az elmúlt két évben többször is felléptek az immár illegálisnak minősülő hulladékimport ellen: szemétfeldolgozók százait zárattták be. Ezek többsége persze a viharfelhők elvonultával ismét megnyitja kapuit, gyakorta éppen a hatóságok aktív közreműködésével, a pekingi központi kormányzatnak ugyanis vajmi kevés hatalma van Guangdong felett, sőt, sok helyütt egyenesen az e-trash biznisz is kezükben tartó bűnözők bandái diktálnak. Az erre szakosodott bűnszövetkezetek a komputerhulladékot jelenleg Nanhai kikötőjén át csempészik be az országba, az alapanyagot pedig tajvani közvetítőktől vásárolják (!) tonnánként nagyjából 600 dollárért. Mindezek után könnyedén el lehet képzelni, hogy milyen állapotok is uralkodnak e téren a folytonosan a polgárháború szélén egyensúlyozó Pakisztánban, vagy a Kínánál jóval decentralizáltabb államszervezettel bíró Indiában...

A már említett környezetvédő szervezetek becslése szerint csak ebben a tartományban több mint 2500, jórészt családi vállalkozásként működő komputerhulladék-feldolgozó üzemel. Ez a különös iparág nemcsak hogy közel 100000 embernek ad munkát, hanem egyenesen vonzza a jobb megélhetést kereső kínaiak tömegeit az ország még fejletlenebb részeiből. „Guiyuban az emberek immár nemzedékek óta a szemétgyűjtésből élnek. Régebben sertéscsontokkal és kacsatollakkal üzleteltek – most az integrált áramkörökkel teszik ugyanezt" – foglalta össze egy keresztneve elhallgatását kérő helyi hivatalnok, bizonyos Kuang (megjegyzés: Kínában az azonos vezetéknevet viselő állampolgárok óriási száma miatt a keresztnév ismerete nélkül lényegében lehetetlen az egyes személyeket azonosítani, sőt, néha még annak birtokában is nehéz feladat, ti. a teljes névazonosság is rendkívül gyakori).

Személy szerint ugyan kevéssé hiszek benne, de talán az ilyesfajta hírek is hozzájárulhatnak ahhoz, hogy az IT döntéshozói végleg leszámoljanak azokkal az illúzióikkal, miszerint ők teljességgel „tiszta", némelyek által egyenesen „fehérnek" nevezett iparágat irányítanak. A guiyuihoz hasonló esetek nemcsak a probléma létére világítanak rá élesen, hanem arra is, hogy az érintett cégekből (és a mögöttük álló államokból) teljességgel hiányzik a megnyugtató rendezésre irányuló szándék. Aprócska reménysugár ugyan, de az Európai Unió tervbe vette, hogy belátható időn belül a gyártókat hivatalosan is kötelezi arra, hogy saját költségükön gondoskodjanak az e-trash megfelelő tárolásáról és újrahasznosításáról. Az USA, amely a világ legnagyobb kutatási/fejlesztési és gyártási potenciállal rendelkező országa, ám sajnos egyúttal a világ legnagyobb környezetszennyezője, a globális felmelegedés elleni harc kerékkötője és tetteiből megítélve gyakorta a környezettudatos gondolkodás legfőbb ellensége is, az egyre növekvő társadalmi nyomás ellenére egyelőre nem készül hasonló lépésekre.

Joshua

joshua7401@hotmail.com

MOBIL HÍREK
SONY ERICSSON 2002

Évek óta tradíció, hogy a mobiltelefon-gyártók az új készülékeiket a Cebiten jelentik be. Idén a helyzet annyiban változott, hogy a Sony Ericsson és a Motorola elébe ment az eseményeknek, és mindezt megtették már pár nappal a hannoveri kiállítást megelőzően is. Az új modelleket bemutatták a médiának, ami tulajdonképpen jó stratégiának tekinthető, hiszen a napi vagy az online sajtó felkelthette az érdeklődők figyelmét, akik később a Cebiten céltudatosan kereshették a hírekben szereplő készülékek mintapéldányait. Jelen számunkban a Sony Ericsson szép számú újdonságait szeretnénk bemutatni, a következő PCG-ban pedig teljes körképet találhattok a Cebit 26-os pavilonjának érdekességeiről.

A Sony és az Ericsson öt hónapos együttműködés után bemutatták első közös fejlesztéseiket, amelyek immár a Sony Ericsson márkanév alatt kerülnek forgalomba. Az első készülék ennek ellenére a jól ismert Ericsson mobil, a T68 továbbfejlesztett változata. Bár a készülék eddig is megnyerő külsővel rendelkezett, az „átfestett" T68i mindezt képes volt tovább fokozni. A halványkék szín, az ízléses, modern forma üdítően hat a mobilkészülékek kissé szabványos világában. További nagy előnye a színes kijelző, az EMS, MMS kompatibilitás, a Bluetooth- és GPRS-támogatás. Kifejezetten a képek használatára koncentráltak, ezért a készülék bemutatása során nagy hangsúlyt fektettek a Sony Ericsson új kiegészítőjére, a CommuniCamre is. Ezt a kis méretű kamerát a T68i-hez csatlakoztatva VGA felbontású képeket készíthettük, majd ezeket e-mailben vagy MMS-ben továbbíthatjuk. A fotózás alatt a telefon kijelzője szolgál a kamera keresőjeként. A képeket rögzíthetjük a telefon és a kamera memóriájába is, utóbbi 14 darab VGA, vagy 200 darab QQVGA formátumú kép tárolására alkalmas. Az azonnali továbbítás mellett a lehetőség legkézenfekvőbb felhasználása, ha a képeket telefonszámokhoz rendeljük. Ebben az esetben beérkező híváskor a T68i a szám kiírása mellett az eltárolt képet is megjeleníti. Persze ez lehet a barátunk, családtagunk képe, de akár valami egyéb asszociáció is, aminek a kamera birtokában csak a fantáziánk szab határt. A funkciókat Bluetooth technológia egészíti ki, amellyel a képeket vezeték nélkül küldhetjük másik telefonra, de ennek a segítségével kommunikálhatunk másik Bluetooth-os perifériával, például fülhallgatóval vagy PC-vel is. A T68i és a CommuniCam Magyarországon áprilisban kerül forgalomba, a felsőközép-kategória árszintjén.

Elkészültek a Sony Ericssonnál a PCG 2001/12-es számában tesztelt Bluetooth-os fülhallgató utódjával, a HBH-30-cal is. A sajtótájékoztatón a cég képviselője elmondta, hogy nagy reményeket fűznek az új modellhez, hiszen a kialakítása során a legmodernebb technológiát a felhasználók visszajelzéseivel ötvözték. Egyszeri feltöltéssel a mindössze 28 grammos fülhallgató egész nap működőképes – készenléti ideje akár a 4 napot is elérheti, folyamatosan beszélni pedig legfeljebb négy órán át lehet vele.
Szintén Bluetooth fronton újdonság a HCB-30 vezeték nélküli autós kihangosító. Az eszköz automatikusan felismeri a mobiltelefont, és 10 méteren belül vezeték nélkül kapcsolódik hozzá. A kihangosító az összes fontosabb autóhifi- és hangszórórendszert kezeli, azaz ha bejön a hívás, a rádió/magnó/CD elhallgat, és a hívó hangja a hangszórókban hallható. Válaszolni az autóba beépített mikrofon segítségével tudunk, ugyanez alkalmas arra is, hogy a telefont hangutasításokkal vezéreljük. Ezen felül a rendszert a műszerfalra szerelhető vezérlőpanellal aktiválhatjuk, továbbá itt található a hangerőszabályzó is. A fülhallgató várhatóan 2002 második, míg az autós kihangosító harmadik negyedévében kerül a piacra.

shoebaron

shoebaron@vogel.hu

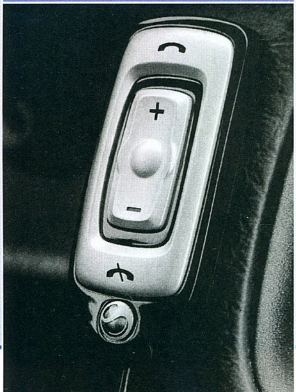
A SONY ERICSSONRÓL

› A Sony Ericsson Mobile Communications (SEMC) AB 2001. október 1-én alakult, tulajdonosai 50-50 százalékban a globális távközlési és a szórakoztató elektronikai készülékek piacának vezető vállalatai, a Sony és az Ericsson. Az új vállalat célkitűzése, hogy öt éven belül vezető pozíciót szerezzen a mobil multimédiás eszközök piacán.

› A londoni központú vállalat elnöke Katsumi Ihara, az alelnöki tisztet Jan Wareby tölti be. A vállalat indulásakor világszerte 3500 alkalmazottat foglalkoztatott, az alkalmazottak közül korábban 2500-an az Ericsson, 1000-en pedig a Sony alkalmazásában álltak. Jelenleg a foglalkoztatottak száma eléri a 4000-et.

› A két alapító cég 2000-ben együttesen közel 50 millió darab mobiltelefont értékesített világszerte 7,2 millió dollár értékben. A 2001. év negyedik negyedévében 6,8 millió készüléket adtak el, a vállalat bevétele 152 millió euró volt. 2001-ben a teljes világpiacon összesen 390 millió mobiltelefont értékesítettek.

› A vállalatot Magyarországon a 2002 márciusában bejegyzett SEMC International AB Hungary képviseli. A jelenleg 14 alkalmazottat foglalkoztató hazai leányvállalat marketing és értékesítési feladatokat lát el a kelet- és közép-európai régióban. A Kft. ügyvezetői posztját Wágner Tibor tölti be.



NOKIA 5210

Kompromisszum-fon. A finn, mobilos világcég kézi készülék-vonalának x210-es ortogenezise újabb evolúciós állomáshoz érkezett az 5210 elnevezésű termékkel. Feelingjét tekintve a Nokia a viszonylag újnak számító „sportos telefon" kategóriájába szánta, ennek megfelelően átmenetet képez minden szempontból a 6250-es tereptelefon és a 3210/3310/3330-as „néptelefonok" között. Lássuk, mely jegyek ismerhetők fel az 5210-esben a fentebb említett két csoportból.

A készülék méretei a 3310-eséire emlékeztetnek (105,5 x 47,5 x 22,5 mm), míg a mostanra már viszonylag kicsinek számító, ám grafikus kijelzőt a tervezőmérnökök letagadhatatlan módon a 3210-es hagyományból menekítették át. Ami a 6250-es zúzásállóságát illeti, azt az 5210-es öcsike csak korlátozott mértékben vette át, és mint azt mindjárt látni fogjuk, némi huncutság rejlik a dologban. Történt ugyanis, hogy a telefon korlátozott por-, csepp- és ütésállóságát a készülék funkcionális vázára húzott, két részből összepattintható, műanyag és gumi keverékéből álló „Xpress-on" burok adja. Ennek a megoldásnak vannak előnyei, illetve hátrányai. Előnye, hogy a telefon színe pillanatok alatt leváltható egy jobban preferáltra, a burok lepattintása gyakorlott ember számára nagyjából három, míg felrakása két másodpercet vesz igénybe. Ennek megfelelően az akkumulátor-, illetve SIM kártya-csere sem okoz különösebb gondot. Most pedig a hátrányokról. Bár a telefon épségének megóvása érdekében ezt a gyakorlatban nem próbáltam ki, mégis az az érzésem, hogy durvább esést követően az Xpress-on ház magától is „kiold" szabadon hagyva ezáltal a sérülékeny belső részeket, pláne, ha már sokszor cseréltük a házat, ami miatt a rögzítő pöckök már veszítettek az erejükből. További gondot jelentett számomra az 5210-es bekapcsoló gombjának gumiházon keresztüli működtetése: komoly erőkifejtésre van szükség, ezt a női versenyzők nem fogják díjazni. Mondjuk, az tény, hogy a telefon egy sok dudvával és szeméttel megpakolt zsebben még hullámvasutazás közben sem fog véletlen módon magától kikapcsolni.

Mint azt a fentiekben már lényegében érzékeltettem, az 5210-es gumi hatású háza nem keltett bennem túlságosan robosztus érzést, semmiképpen sem emlékeztetett az Ericsson R310-re, amely szinte hívogatta a tesztelőt, hogy „csapjál már a földhöz, úgyis kibírom!" Ami viszont tény, hogy egy ilyen készülék megvásárlása esetén vége a nagy koppanással asztalra helyezett telefonnak. Mindnyájan ismerjük azt a szitut, amikor valaki felhúz minket a beszélgetés során, és miután befejeztük a csevelyt, felindultságunkban bizony kissé erőteljesen tesszük vissza az asztalra a gépet. A nagy „Kopp!"-nak vége, a fenti művelet az 5210 legfeljebb egy puffanáshoz hasonlítható hanggal honorálja. Az 5210-es a kézikönyve szerint sem víz-, hanem csak cseppálló, azaz szemerkélő esőben még nyugodtan lehet rajta SMS-t írni a szabad ég alatt, ám a teli fürdőkádba ejtés már korai elhalálozáshoz vezethet alkatrész-oxidáció útján. A porállóságról annyit, hogy láttam én már olyan átlagtelefont, amelyben kilószámra állt a por, és mégis működött. Mindenesetre ne ezt használjuk homokozó lapát helyett. Az R310-eshez hasonlóan egy kis gumisapka védi az akkutöltő és fülhallgató bemeneteket a készülék alján.

Az 5210-es dobozában találunk egy kis hordszíjat is a telefonhoz, amelyet négy ponton kell belefűzni a telefonba, ezért megfelelő végrehajtás esetén a készüléknek kevesebb az esélye a menekülésre, mint Laokoónnak a kígyók szorításából. Egyébiránt külön megvásárolható kiegészítő az a kis hordtáska, amelyet leginkább a felkarunkra tudunk felapplikálni, és így a telefonnal akár kocogni is tudunk - ennek megfelelően Kukóman már be is szerzett kettő ilyet kettő darab 5210-essel karöltve.

Az Xpress-on borító tartalmazza értelemszerűen a készülék külső billentyűzetét, ami nálam nagyon bejött. Hasonlattal élve olyan, mint a jobb fajta utcai sportautók váltója. Kezelése férfias határozottságot igényel, ám ennek megléte esetén a karakterek óramű pontossággal jelennek meg a kijelzőn, vége a „lenyomom, de semmi nem történik" és az „a francba, már megint két lenyomásnak vette" szindrómáknak. Rátérve a készülék belső jellegzetességeire, a megszokott narancssárga háttérvilágítás és a gyorsan navigálható Nokiás menü maradt a régiben. A készülék WAP-képes (1.1), és tudja az ehhez a szolgáltatáshoz tartozó obligát funkciókat (könyvjelzők, cache stb.) A GSM 900/1800 MHz-es hálózatokon reszelő gépet a gyártó felszerelte egy infra porttal, amely által képes más, irDA kompatibilis eszközökkel kommunikálni. Ennek leginkább akkor vesszük hasznát, amikor egy másik infrás telefonból telefonszámokat húzunk át.

Továbblépve a szolgáltatások palettáján, a készülék helyre kis naptárfunkcióval bír, amelyben a különböző sportbejegyzéseinkhez stílszerű képecskét kapunk (pl. mást a jégkorong és mást a foci-edzéshez). Sakk és bridzs persze nem szerepel a választékban... A kibővített stopperóra funkcióval részidőket és futamidőket mérhetünk, illetve akár 20 részeredményt el is tárolhatunk. Ez jól jöhet idén a Hungaroringen, a 22 résztvevős Forma-1 futamon. Inkább vicces dolog, mintsem komoly szolgáltatás a kijelző háttérvilágításának, illetve a vibramotornak a lehetőségek szerinti ritmikus működtetése a csengőhang ritmusának mintájára. Vicces, és erősen igénybe veszi a vibramotort.

Az 5210-es egyik hasznos funkciója lehetne a hőmérő, ám feltehetően az Xpress-on burok viszonylag jó hőszigetelése okán a kijelzett érték mindig felfelé csal pár fokot a valóságos hőmérséklethez képest. A gyakorlat szempontjából jóval értékelhetőbb az a lehetőség, miszerint az aktuális idő a teljes kijelző szélességére/magasságára nagyítható. Mivel egy csomó mobilos használja karóra helyett is a készülékét, ez a funkció tényleg hasznos. Az 5210-es további, átlagosnak mondható szolgáltatásai a készülékben eltárolható 250 telefonszám és az ötféle játék, mely utóbbiakhoz WAP-on keresztül újabbak tölthetők le a Club Nokiától, egyéb cuccosokkal (üzemmódlogók, csengőhangok stb.) egyetemben. Nekem nem sikerült ez utóbbit kipróbálni, ugyanis a CN szerint a nálam tesztelésen levő telefon az IMEI száma alapján nem is létezik. Sebaj, azt mindenesetre kiszűrték, hogy nem vagyok tulajdonosa a gépnek. ;) SMS-küldés terén a készülék támogatja az akár 459 karakteres lánc-SMS, illetve a képüzenetek továbbítását és fogadását.

A készülékhez alapban mellékelt 750 mAh-ás Li-Ion akkuval a gyári speckó szerint 60-170 óra készenléti, illetve 140-230 percig tartó beszélgetési idő érhető el. Saját tapasztalatom szerint ez az akksi zúzósabb használat (viszonylag sok duma, SMS-ezés, WAP-olás) esetén három napig bírja, míg „csendesebb" használat mellett bő hat napig is elpislog a zsebünkben. A fentiek átlagos hálózati körülmények és napi 7-8 óra pihentetés (értsd: amíg aludtam, a telefon is ki volt kapcsolva) mellett elért értékek.

A fentiekben elmondottakból összeálló kép alapján a Nokia 5210 kártyafüggetlen ára a maga közel 80 ezer forintjával kissé soknak tűnik (az egyik honi szolgáltatónál a cikk írásának időpontjában előfizetéssel 65 ezer Ft), ám nagyon valószínűnek tartom, hogy amint az éppen bevezetésre kerülő készülékeket övező árprémium az 5210 árából elenyészik, illetve amint egyre több prepaid csomagban jelenik meg, jóval barátságosabb pénzösszegért juthatunk majd hozzá ehhez a telefonhoz.

tlg

› NOKIA MAGYARORSZÁG
www.nokia.hu

NOKIA 6510

Aki az év elején, ha csak egy rövid időre is, de elvesztette a fonalat a Nokia megjelenései és bejelentései kapcsán, az most tanácstalanul állhat a legújabb készülékeik elnevezései előtt. Ennek az oka, hogy az év végét az 5510-essel záró gyártó, március elejéig újabb három modellt dobott piacra, illetve további két, megjelenés előtt álló készülékének az erőteljes kampányába kezdett. Egyelőre a 7650-es és a 8910-es még csak a közeljövőt képviseli, viszont a szolgáltatók kínálatából már elérhető a 6310, az 5210 és az itt bemutatásra kerülő Nokia 6510 is.

Kezdetben, az utóbbi készülékkel kapcsolatban kissé értetlenül álltunk, hiszen a merész változtatásokat képviselő modellek mellett a 6510 a 8310-es értelmetlen másolatának tűnt. Végül az alaposabb szemrevételezés mindezt nem támasztotta alá, bár az kétségtelen, hogy a két mobil súlya teljesen megegyezik (84 gramm), illetve a méretüket tekintve is jelentős hasonlóságokat mutatnak. Leszámítva, hogy a 6510 három milliméterrel vastagabb, az igazi eltérések a külső borítás kialakításában rejlenek. Jól érezhették a Nokiánál, hogy érdemes lenne ebben a kompakt kategóriában is populáris modellel jelentkezniük. Ugyan a 8310-es kivitelezése nem taposta két lábbal a konzervatív értékeket, ám látszott rajta, hogy a tervezők extravagáns készüléknek szánták, azaz tulajdonképpen a globális értelemben vett mobilpiac egészéhez képest eleve szűkebb szegmensre pozícionálták. Bár logikusan belegondolva üzletpolitikailag talán a bővebb kategóriából lenne érdemes a szűkebb felé haladni, mindenesetre a stratégiai tervezést inkább hagyjuk meg a finn szakembereknek:). Talán a konkurencia késztette őket erre az eredetileg nem tervezett lépésre, mindenesetre a 6510-es jó húzásnak tekinthető, hiszen egyesíti a 8310-es megnyerő méreteit és jól bevált képességeit egy szélesebb körben is elfogadottnak tekinthető formavilággal. A változtatások jegyében a kezelő felület újfajta designt kapott. A kurzort és a funkció gombokat szorosan egymás mellé tervezték, ez adja a mobil elegáns, mégis kissé futurisztikus vonalvezetését. Ennek az ára, hogy a „yes" és a „no" billentyűk igen apróra sikeredtek, bár az is igaz, hogy a menü kezelése során ezeket a gombokat gyakorlatilag teljesen elhagyhatjuk. Mindössze hívásfogadáskor és a kapcsolat lebontása esetén van szerepük, ezért a méretük ellenére a telefon kezelését többnyire kényelmesnek találtuk. Erősen élt még bennem a kép, hogy a 8310-est milyen feleslegesen körülményes módon lehetett csak bekapcsolni. Szerencsére a 6510-es esetében csiszoltak a megoldáson, ezért ezt a készüléket jóval egyszerűbb üzembe helyezni. Nem ennyire egyértelműen változott az előnyére a kijelző háttérvilágítása, nekem például a 8310-esé valamivel jobban tetszett. Az új modellben a kijelző pasztellkék színű, míg a billentyűzet megvilágítása ugyancsak kék, de itt a színnek egy sokkal harsányabb (leginkább a Logitech egerek cyberkék megvilágításához hasonlító) változatával találkozhatunk. Elsőre ez az összhatás sötétben kicsit diszharmonikusnak tűnhet, de ez az érzésünk pár perc használat után semmivé foszlik. A kezelő felület a Nokiás hagyományoknak megfelelően ezúttal is jó minőségű, illetve a kijelző felbontására sem lehet panaszunk. A kompakt méret ellenére a 6510 szoftveresen az egyik legerősebb mobilnak számít. Képes a wapos oldalakhoz a nagysebességű csomagkapcsolt rendszerekkel együttműködve kapcsolódni, azaz a segítségével elérhetjük a jelenlegi mobilkommunikációban rejlő adatátviteli sebesség maximumát is. Mindezt folyamatos kapcsolat mellett és csak az adatmennyiségtől függő költségek fejében. A „wapos" lufinál sokkal lényegesebb, hogy a mobil beépített FM rádiót tartalmaz, amelyhez a dobozban egy közepesen gyenge minőségű fülhallgatót is találunk. Az automata keresés után a kedvenc adóink frekvenciáit névvel kiegészítve tárolhatjuk el, majd később bármikor befoghatjuk őket, ha ezt az időnk vagy a feladatunk éppen megengedi. A 3330-as telefonom után valóságos felüdülés volt, hogy a 6510-es 150 üzenetet is képes eltárolni, így nincs szükségünk arra, hogy az sms-eink között állandó pusztítást végezzünk. Ezeket a bejövő postafiókból az archív mappába mentegethetjük, egészen a memória végső kapacitásának határáig. A mappákon belül a szoftver figyelemreméltóan gyors, de ahogy az üzenetek szaporodnak, a megnyitási idő egyre nőni fog. 50 darab felett ez már érezhetően hosszabb, mint mondjuk 20-25 üzenet kapcsán. Számomra érthetetlen volt, hogy a készülék miért nem képes a láncolt üzenetek küldésére vagy fogadására, ez a kevés számú negatívum között említhető. Rendszeresen jól használható még a naptár menüpont, ahol hangjelzéses figyelmeztetéseket rendelhetünk az életünk soron következő fontos eseményeihez. Az egyszerű emlékeztetőkön kívül eltárolhatunk születésnapokat, tárgyalásokat és fontos telefonhívásokat is. Ilyenkor természetesen lehetőségünk nyílik a szükséges szám azonnali hívására, illetve a születésnapok kapcsán tájékoztatóul az évek pontos számát is megkapjuk (persze a születési időt korábban rögzítenünk kell).

Ezek alapján elmondható, hogy a 6510-es szolgáltatásainak egy részét rendszeresen ki tudjuk majd használni, mint például a naptár funkciót, az ébresztőórát, vagy az FM rádiót. A készülék külseje ízléses, a méretei megnyerők, és egyáltalán az egész kivitelezése alapján például kifejezett nők részére is alkalmas mobilnak tekinthető. Visszafogott, de mégis modern stílus képvisel, erőlködés és felesleges túlkapások nélkül. Ennek köszönhetően kicsit talán jellegtelen is (gondoljunk csak egy T68-asra, vagy például az SL45-re). Szembeötlő hibákat nem tartalmaz, és a teszt alatt a reprezentatív sokaságot képező szerkesztőségi tagok és ismerősök között osztatlan sikert aratott. Az ára alapján a T68-cal esik egy kategóriába, amelyikben az Ericsson készülék mellett a színes kijelző és a látványos design, a Nokia 6510 mellett pedig az FM rádió és a kényelmesebb kezelőfelület szólhat.

TULAJDONSÁGOK	NOKIA 6510
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800
Súly	84 gramm
Méret (HxSZxM)	97x43x20 mm
Kijelző	Nagy felbontású, 5 soros
Telefonkönyv mérete	500 név (3 szám, 1 szövegmező)
Készenléti idő	100-350 óra
Készenléti idő (bekapcsolt rádióval)	20 óra
Beszélgetési idő	2-4 óra
Játékok	Snake II, Paris II, Space Impact, Bumper
Egyéb tulajdonságok	FM rádió, WAP 1.2.1., GPRS
Elérhetőség	2002 februárjától
Bruttó kiskereskedelmi ár	160.000,- Ft

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

NOKIA MAGYARORSZÁG
www.nokia.hu

EURÓPAI XBOX PREMIER

2002. március 14-én Európa számára is elérkezett a várva-várt pillanat, amikor is az amerikai premiert követően négy iszonyatosan nehezen átvészelhető hónap után végre az EU tagállamainak kiemelt boltjaiban is megjelent a Microsoft első konzolja, az Xbox.
A rivális játékgépeket technikai tudásával messze megelőző konzol debütálását hatalmas várakozás előzte meg, aminek fényében a Microsoft óriási Launch Partykat szervezett több európai nagyvárosban. Londonban Xbox emblémákkal díszített tankok járták a várost, Spanyolországban a Real Madrid stadiont Xbox arénává rendezték át, ahol több mint 500 konzol hevert a gyepen a rajongókra várva. Eme celebrációk hallatán némi gondolkodás után mi sem tehettünk mást, mint kicsiny csapatunkkal megrohamozva a békebeli idők legkedveltebb szentélyét (Shopping Cityt) magunkévá tegyünk négy PAL-os csodát.

› VÁSÁRLÁSI TANÁCSADÓ

Első szabály: Soha ne indulj el külföldre reggel hatkor, mert késő este a fáradtságtól egyetlen percre sem fogod majd élvezni legbecsesebb portékádat!
Második szabály: Végképp ne indulj el reggel hatkor, ha előtte való este hajnali 5-ig Jedi Knightoztál, mert akkor az út egyetlen percét sem fogod élvezni, ráadásul mire kialszod magad, már meg is jelent a Microsoft legújabb generációs konzolja.
Harmadik szabály: PC Gurus és PC Guru közeli személyekkel (Grath, Csumi) még a legvégső esetben se indulj el, mert azok a szerencsétlen ökrök egy pillanatig sem fognak nyugton hagyni az utazás alatt, minek köszönhetően a konzol árának többszörösét fogod nyugtatókra és pszichiátriai kezelésre költeni.
Negyedik szabály: A hivatalos magyarországi premier előtt mindenképpen Ausztriában érdemes megvásárolni, mert a honi kiskereskedőknél jóval kedvezőtlenebb áron juthatsz hozzá, ugyanis a legtöbb helyen a beharangozott 479 helyett 389 -ért kapható, ami átszámítva cirka 96 000 Ft-nak felel meg. Az alapgép mellett az Xboxhoz választható tartozékokat is jóval az ajánlott fogyasztói ár alatt kínálják, így a DVD lejátszására alkalmas távirányító és a hivatalos kontroller is 9100 forintos ár környékén szerezhető be.
Ötödik szabály: Mindenképpen győződjünk meg arról, hogy a vásárolt játékok általunk érthető nyelven is kommunikálnak-e, ugyanis nagyon kiábrándító élményben lehet részünk, amikor a kellemes orgánumú női hang a következő tanáccsal instruál minket kedvenc programunkban: „Missionen an, wie Ihr wollt – macht einen Sturmlauf auf die feindlichen". Megerősített hírek szerint mind a Halo, mind pedig a Munch's Oddysee kizárólag ékes germán nyelven szórja ránk átkait kiüldözve minket az amúgy felhőtlenül boldog világunkból.
Hatodik, kiegészítő szabály: A német nyelvű dobozok és a bemutatásra kiállított játékok nyelvezete ne zavarjon meg senkit, mivel a programok túlnyomó része több nyelven is rögzítve van a korongon – ezeket az Xbox menüjét használva csalhatjuk elő.
Hetedik szabály: Mindig tartsuk be a kézikönyvben szereplő enyhén röhejes, ám feledtebb hasznos tanácsot, miszerint „Sose helyezzük Xboxunkat az asztal szélére, mert az onnan leesve súlyos sérüléseket okozhat az alant tartózkodó gyanútlan áldozatoknak" Kémeink jelentése szerint Amerikában ez ideig 15 bejelentett esetről tudnak, bár a híreket hivatalos forrásból nem erősítették meg.

Epilógus. Csapatunk teljesítette küldetését, és azóta boldog Xbox-tulajdonosként éljük életünket, ráadásul kommandónk sikerén felbuzdulva Mocsy és Sakman is hasonló partizánakciót hajtott végre. Sakmannal kapcsolatban meg kell jegyeznem, hogy a PC Guru Xbox Show alkalmával szerzett szégyenletes Dead or Alive 3 vereségeitől elszenvedett idegrángásait mind a mai napig nem sikerült levetkeznie, és gyógyulására a szakértők egyöntetű véleménye szerint semmi esély. A legendának tehát végérvényesen vége:)!!!

Sasa
sasa@vogel.hu

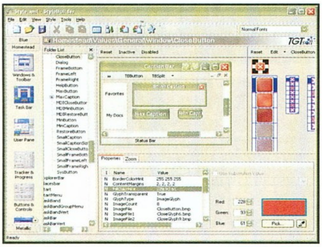
MÁRCIUS 14-I JÁTÉKOK

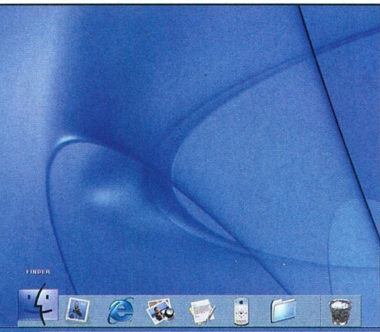
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Batman Vengeance
- Blood Wake
- Championship Manager Season 01/02
- Dark Summit
- Dave Mirra Freestyle BMX 2
- Dead or Alive 3
- Fuzion Frenzy
- Halo
- Jet Set Radio Future
- Mad Dash Racing
- Max Payne
- NBA Live! 2002
- NHL Hitz 20-02
- NHL 2002
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Project Gotham Racing
- RalliSport Challenge
- Transworld Surf
- Wreckless

A WINDOWS XP ÉS A TÉMÁK

Sokan láttunk már Linux alatt X Window képernyőt, és könnyen elvarázsolódtunk a kinézet láttán, hiszen ott két egyforma képernyő ritkaság, olyan sokféle a beállítási lehetőség. Ez azért lehetséges, mert az X alatt elkülönül a grafikus ablakkezelő modul a hardverrel közvetlenül kommunikáló szerverrétegtől, így a fejlesztők a szabványos szerverréteg fölé tetszőleges window managert programozhattak. Linux telepítésekor akár 5 féle window manager közül is választhatunk, ezek határozzák meg az alapértelmezett lehetőségeinket, ezen belül alakíthatjuk ki a számunkra kedves kinézetet.
A Windows fejlesztőinek a desktop skinning területén volt mit tanulniuk a Linux rendszerektől, hiszen a Win9x és a Win2000 irányvonal igen szegényes elemeket vonultatott fel a Windows Asztal és az ablakok kinézetének változtatása terén. Az egyetlen desktop manager program az explorer.exe volt (nem összetévesztendő az Internet Explorerrel!), ez töltődött be induláskor, és alkalmazta az alapértelmezett beállításokat, majd az általunk módosított színeket és ikonméreteket. Sajnos ilyen irányú tevékenysége ezzel ki is merült. Az XP azonban szakított ezzel a „hagyománnyal", és megkezdte az első lépéseket azon az úton, amelynek végén szinte lehetetlen lesz megmondani egy jól kialakított XP-s felületről, hogy az éppen milyen operációs rendszert rejt magában.

Ha jól megvizsgáljuk az XP belsejét, megtalálhatjuk az egyedi felület kialakításának nyomait. A Control Panel/Administrative Tools/Services (Vezérlőpult/Felügyeleti eszközök/Szolgáltatások) ikon alatt láthatjuk a telepített szolgáltatásokat, melyek közül a Themes (Témák) foglalkozik a kinézet átalakításával. Ha kikapcsoljuk (Stop gomb a menüsorban), azonnal egy alapértelmezett, Win2000-szerű kinézetet kapunk. Mivel mi most az egyedi kinézetre törekszünk, kapcsoljuk vissza, és vizsgálódjunk tovább.
A Themes szolgáltatás indulásakor a Windows XP betölt egy fontos dll-t a memóriába, ennek neve uxtheme.dll. Ez foglalkozik a témák menedzselésével, többek között a digitális aláírás ellenőrzésével, az ablakok „témásításával". A Windows XP alapértelmezett témája a Luna.msstyles nevű file, ez tartalmaz minden ikont, scrollbart, színeket az alapértelmezett kinézethez. A Themes szolgáltatás induláskor megvizsgálja az éppen futó alkalmazásokat, azok ablakait átalakítja a Luna téma szerint. Amelyik alkalmazás téma-érzékeny, vagyis képes egyes ablakelemeit a témák alapján változtatni, ott szinte teljesen új kezelőfelületet kapunk, a scrollbar és a gombok is kicserélődnek. A többi (sokszor nem teljesen XP-kompatibilis) program esetében leggyakrabban csak a title bar cserélődik ki a jobb felső sarokban levő alapértelmezett ablakkezelő gombokkal együtt. Minél inkább XP-kompatibilisek lesznek a programok, annál egye-





AZ UXTHEME.DLL HEKKELÉSE

Első dolgunk, hogy csinálunk a dll-ről másolatot, ezt kell visszamásolnunk, ha valami gond adódik. Keressünk megfelelő hexa editort. Akinek ez a fogalom újdonságot jelent, az jobb ha bele se kezd:). A következő címeken kell átírni az ott található értékeket:

Kezdő cím	Utolsó cím	Eredeti érték	Új érték
0x00009C27	ua.	02	00
0x0000B624	0x0000B629	0F 8C 80 00 00 00	90 90 90 90 90 90
0x0000B6BB	0x0000B6C2	81 EC 80 00 00 00 56 57	33 F6 8B C6 C9 C2 08 00
0x0000B71E	0x0000B71F	7C 38	90 90

Az uxtheme.dll innentől kezdve nem ellenőrzi a digitális aláírás meglétét. Nincs más hátra mint hogy megfelelő témakészítő programmal elkészítsük saját .msstyles kiterjesztésű témáinkat.

dibb felületet lehet kialakítani. Most viszont jöjjenek a hátrányok. A Microsoft szerette volna, ha külső cégek nem „piszkálnak" bele az ablakkezelő rendszerbe, így az uxtheme.dll vizsgálja, hogy az alkalmazni kívánt téma a Microsoft által ellenőrizve van-e, vagyis rendelkezik-e a Microsoft digitális aláírásával. Valószínűleg a nem megfelelően kialakított témák által okozott lassulást akarta elkerülni, képzeljük csak el az XP megítélését, ha azt a lassú működést okozó inkompatibilis témák alapján tesszük. Emiatt azonban sajnos alig található ingyenes téma XP alá, hiszen ki fizetné ki a Microsoft bevizsgálási díját egy ingyenesen terjesztett témához.

Kétségbe azért ne essünk, három lehetőségünk van. Kicsit meghekkeljük az uxtheme.dll-t, vásárolunk digitálisan hitelesített témákat, vagy olyan programot alkalmazunk, amelyik kikerüli az uxtheme.dll-t.

Az első megoldásra a keretes ablakban találunk példát, mindenki csak a saját felelősségére használja!

A második lehetőségünket inkább nem részletezzük ebben az újságban, akinek megadatott a lehetőség, hogy élni kíván vele, a weben ezrével találhat olyan témákat, melyekért már nyithatja is a pénztárcáját.

A külső cégek által fejlesztett programok közül azonban tudunk néhányat ajánlani. Elsőként a TGT Soft által fejlesztett StyleXP-ről essék szó. A program szigorúan vett értelemben nem skin changer („kinézet lecserélő") program, hiszen a Windows XP beépített megoldásait használja, azonban első dolga, hogy lecseréli a témák védelméért felelős uxtheme.dll-t, és felülírja egy olyan változattal, amelyben már nincs digitális ellenőrzés. A programhoz bármilyen .msstyles kiterjesztésű témát rendelhetünk, vagyis minden olyan témát, amelyiket eredetileg is az XP-hez terveztek. A Stylebuilder nevű kiegészítéssel megtervezhetjük egyedi témáinkat is, a színektől kezdve a gombokig bezárólag.

Ha mélyebben akarunk változtatásokat végrehajtani, le kell cserélnünk a teljes kezelőfelületet. Erre a Lighttek cég Talisman nevű programja alkalmas. Lecseréli az alapértelmezett explorer.exe-t, így az összes ikon, ablak, egérművelet és hanghatás teljesen egyedi lehet. Kezelhetünk vele egyszerre több virtuális képernyőt, így egy teljes képernyőn böngészhetünk, egy másikon programozhatunk vagy weboldalt tervezhetünk, csak egy kattintás, és azonnal a másik virtuális ablakban találjuk magunkat. Nyalánkságként megemlíthetők az átlátszó vagy áttetsző ablakok, az egyedileg kialakítható óra vagy tálca.

Köztes és egyben legoptimálisabb megoldás az egyedi témarendszer alkalmazása. Ezt a WindowBlinds segítségével tehetjük meg, mely .uis típusú témákat kezel. Indítása után egy rezidens program foglal helyet a memóriában, mely kevesebb helyet foglal, mint a Themes szolgáltatás, és gyorsabban is működik.

A .uis formátum szinte minden változtatást lehetővé tesz, csak rajtunk múlik, hogy melyeket alkalmazzuk. Létezik egy free és egy fizetős verziója is, az előbbi is sokkal több „nyalánkságot" tartalmaz, mint amit a .msstyles témákkal elérhetünk, a fizetős változat azonban képes arra is, hogy a nem XP-kompatibilis (vagyis a témákkal szemben rezisztens) programokat is az új kinézetnek megfelelően alakítsa át, vagy hogy a programablakok fejlécébe egyedi gombokat pakoljunk, melyek például felgörgetik az ablakot. A .uis formátum már 1997 óta létezik, a WindowBlinds Windows 95 és Windows 2000 alatt is működik.

Nem ejtettünk még szót egy teljesen új lehetőségről, ez a Stardock DesktopX nevű programja, mely az előbbi programokkal való hasonlóságon kívül még arra is alkalmas, hogy az Asztalról az összes gombot eltüntesse, és egyedi alakú, formájú gombokkal rakja azt tele, melyekhez saját magunk definiálhatunk parancsokat. A gombokon kívül úszó palettákat is készíthetünk az egyes gombcsoportoknak megfelelően, és ha mindezzel készen vagyunk, egy gombnyomással jelszóvédetté tehetjük az egészet, így otthon vagy vállalatoknál korlátozhatjuk a számítógépen elérhető funkciókat (szőke szolicicáknak kifejezetten hasznos, ha csak a Word és a Kikapcsol gombokat rakjuk fel 300*300 pixeles méretben a képernyő közepére).

Ha kiválasztottuk kedvenc programunkat, ajánlhatjuk böngészésre a weben a www.skinz.org portált, ahol szinte az összes témakezelőhöz találhatunk ingyenes, mások által készített témákat, emellett képernyővédők és hátterek között is válogathatunk. Jó témázgatást!

Flex

flex@webit.hu

TALÁLKOZZON A LÁTVÁNY ÉS A HANGZÁS VILÁGÁVAL!

presentech
NEMZETKÖZI VETÍTÉS- ÉS DIGITÁLIS KÉPTECHNIKAI SZAKVÁSÁR

PREZENTÁCIÓS TECHNIKA

KONFERENCIATECHNIKA

HÁZI VETÍTÉSTECHNIKA

HANGTECHNIKA

DIGITÁLIS FOTÓTECHNIKA
ÉS MOZGÓKÉPTECHNIKA

SZOLGÁLTATÁSOK

2002. ÁPRILIS 17–19.
Nyitva: naponta 10.00-18.00 óráig, 19.-én 16.00 óráig

SAP-RENDEZVÉNYCSARNOK
1146 BUDAPEST, IFJÚSÁG ÚTJA 2.

Ez a szelvény az Ön meghívója és tiszteletjegye, amellyel díjmentesen tekintheti meg a szakvásárt.
Kérjük másolja le és hozza magával!

Kompozitálás II. **A kompozitálás témájára érdemes még visszatérnünk, több okból is. Egyrészt kismillió tutorial található ugyan a neten, de konkrétan ezzel nagyon kevés foglalkozik; másrészt két oldalba nem lehetett bezsúfolni az összes lényeges tudnivalót (igaz, négybe sem lehet).**

Alapok. Fontos tudni, hogy a kompozitálás során rendelkezésünkre álló eszközök sok esetben ugyanolyan műveleteket végeznek a szekvenciákon, mint a legtöbb 3D-s program beépített renderere.

A háttérkép lekezelése, az egyes rétegek összeillesztése tehát nem fog láthatóan más eredményt adni, viszont sokkal nagyobb szabadságot kapunk az egyes összetevők kombinálásában. Extrém eset ugyan, de érdemes megemlíteni, hogy a Final Fantasy mozifilmben például a karakterek bőréhez 10-12 külön réteget is készítettek, tehát lényegében szinte minden jelenetben a kompozitálás során lőtték be a materialt.

Emellett a 3D-s grafika szinte minden felhasználásában igazából csak a végeredmény számít, és senkit nem érdekel, hogy azt hogyan is állították elő.

Ha egy tükröződő felület szépen néz ki, akkor teljesen mindegy, hogy két-három napig raytrace-elte egy kisebb renderfarm, vagy a tükröződésekhez csak sima előre leszámolt environment mapeket használtak. Márpedig kompozitban összerakni egy jelenetet sokkal gyorsabb, és általában jobb eredményeket is szül, mintha mindent a rendererből próbálnánk meg kicsikarni.

Az egyik legfontosabb eszközünk a maszk lesz; ez egy fekete-fehér kép, amelyet arra használunk, hogy valamelyik szekvenciából „kivágjuk" a számunkra fontos részeket. Ami a maszkon fehér, az látszani fog, ami fekete, az nem; a szürkeárnyalatok pedig részleges átlátszóságot eredményeznek (az adott réteg színe keveredni fog a háttérével). A maszkok felhasználásának másik módja az, ha valamelyik effekt hatását akarjuk maszkolni; tehát ahol a kép fekete, ott a hatás nem fog érvényesülni. A maszkot általában minden 3D-s program elkészíti, és 32 bites képek esetében az ún. alpha csatornába menti el (pl. TGA és TIFF esetén). Az így kapott maszkokon a tárgyak átlátszóságuknak megfelelően kapnak fehér vagy szürke színt, de fontos észben tartani, hogy több egymás mögött található tárgy maszkja nem fog elkülönülni. Tehát ha van egy gömbünk, és mögötte egy sokkal nagyobb kockánk, akkor az alpha gyakorlatilag csak a kocka alpháját fogja tartalmazni.

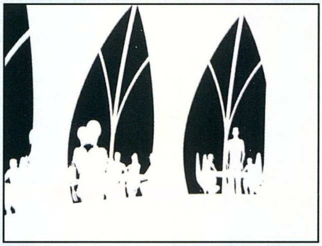
A kompozitálás során a leggyakoribb feladat az egyes rétegek tartalmának kombinálása. A legtöbb program (és a sima képszerkesztő alkalmazások, mint pl. a Photoshop is) többféle módszert, blending módot kínál erre, ezek közül a legfontosabbakra térnék most ki.A normál, vagy „Over" blending mód esetén az előtér egyszerűen a háttér fölé kerül; ha az utóbbinak van alpha csatornája, akkor azzal maszkolva jelenik meg (tehát a fekete részeken az „alsó" kép fog látszani). Külön rétegekre helyezett tárgyak összekombinálásához, vagy pl. feliratozáshoz érdemes használni, és igen gyakran lesz szükség rá.

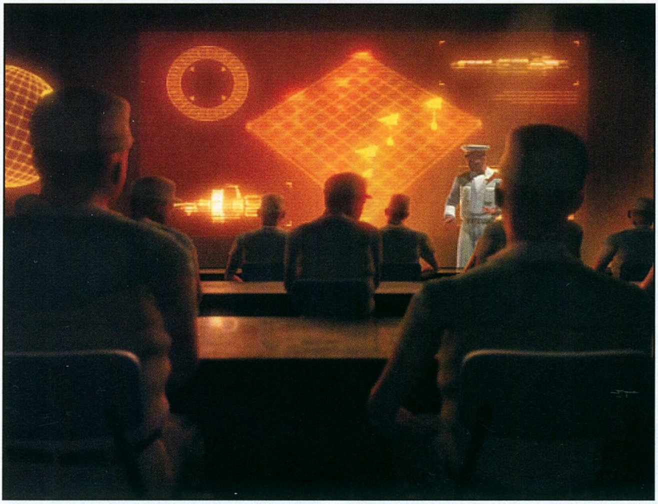
A maszkolás sajátos esete a Z-kompozitálás; ilyenkor a maszk nem átlátszósági információt tartalmaz, hanem az adott pixelnyi területen lévő tárgy kamerától való relatív távolságát. Mivel az egyes szürkeárnyalatok eltérő távolságokat jelentenek, ezért az ilyen maszkon nincs antialiasing, pixeles lesz - ezt tehát utólag mindenképpen korrigálni kell. Emiatt tényleg csak akkor érdemes ehhez a módszerhez folyamodni, ha más megoldásra nincs lehetőség.

A Screen blending mód matematikája már meglehetősen összetett, így inkább csak a felhasználására térek ki; külön rétegre számoltatott tükröződések, fény-effektek (pl. volumetric light) hozzáadására szolgál.

Az összeadó („Add") blendelés során a felső réteg pixeleinek színét hozzáadjuk az alsó réteghez, ez tehát világosítani fogja a képet. Ha már eleve nem volt sötét, akkor könnyedén „beéghet", vagyis nagy fehér foltok jelennek meg a világos részeken. A kivonás („Sub") blendelés értelemszerűen az előző fordítottja, és sötétíteni fog a képen. A szorzás (Mul) szintén értelemszerű, és megvan az az előnye, hogy egyszerre alkalmas sötétítésre és világosításra is. Ezeket főleg maszkok kombinálásához szokás használni, bár természetesen a kompozitálásban sincsenek kőbe vésett szabályok, lehet tehát próbálkozni. Az Add pl. alkalmas egyszerűbb színkorrekcióra, de erre most inkább nem térnék ki.

Rétegtípusok. Maszkok: A maszkok előállítása az esetek többségén nem igényel többletmunkát, hiszen a szekvencia alpha csatornájá-





ban megtalálhatjuk azt. Ha egy jelenetet több részre bontva számoltatunk le, általában akkor sincs gond, hiszen csak a kamerához képest megfelelő sorrendben kell egymásra helyezni a rétegeinket, amelyek a bennük található tárgyak maszkját is tartalmazzák.
Bonyolultabb a helyzet, ha az adott réteg tartalma más rétegeken lévő tárgyakkal kerül kapcsolatba, például mind mögöttük, mind előttük megtalálható az animáció során. Ilyenkor ki kell takarnunk, és erre a Maxben a matte/shadow material a legalkalmasabb. Az ilyen materiallal rendelkező tárgyak helyén a renderelt képen a háttér fog megjelenni (legyen az sima fekete szín vagy kép), de 3D-s voltukat nem veszítik el, és a látható tárgyak eltűnnek mögöttük; ráadásnak az alpha csatornát is ugyanígy befolyásolják. Általában nem szokás egyébként a szekvenciák leszámoltatásakor háttérképet használni, inkább sima fekete színt választanak, és a hátteret is kompozitban illesztik a jelenet mögé; ezt ugyanis egy pillanat alatt le lehet cserélni, míg a rendert újra lefuttatni igen sokáig tarthat.
Előfordulhat az is, hogy valamilyen effekthez van szükségünk maszkra; ilyenkor sima, fehér színű, 100%-os self illumination materialt érdemes használni fekete háttérrel.
Z-mélység számoltatásához a legegyszerűbb eset, ha a renderer képes menteni ilyen csatornát. A Max4 támogatja ezt, de ha pl. Brazillal dolgozunk, akkor lehet hasznos alternatív megoldás az antialiasing kikapcsolása, a tárgyak fehérre színezése, és a távolsággal egyenes arányban növekvő fekete köd használata. További maszkolási segédleteket találhatunk az ingyenes Blur studió-féle pluginek között, ezeket érdemes lehet letölteni (pl. csak árnyékot vető material).
Specular highlight: A becsillanásokat több okból is érdemes lehet külön rétegre számoltatni; például így precízen beállítható a színük, erősségük, és egy kis fényudvart is létrehozhatunk köréjük. A speculart screenelni érdemes, bár persze ez sem szabály, csak irányelv.
Árnyékok: Az árnyékok kompozitálására általában igen összetett jelenetek készítésekor lehet szükség, amikor például nem tudjuk megoldani a jelenet bevilágításában az egységes árnyékokat (pl. a kamera nagy távolságokat fog be, és a shadow map felbontása nem igazítható hozzá minden tárgyhoz).
Ilyenkor is a matte/shadow materialt érdemes használni, amelynek egyik paraméterét bekapcsolva a tárgyakon a vetett árnyékok megjelennek (pl. az alpha csatornában). A kompozitálás emellett további lehetőségeket nyit meg előttünk az árnyékok módosítására; lehet például babrálni az erősségükkel, vagy akár el is blurözhetjük őket - kis ügyeskedéssel valós, area lightra jellemző árnyékokat is létrehozhatunk.
Tükröződések: A külön rétegre számolt tükröződéseket egy sima Blur effekttel elmoshatjuk, míg a renderernek ez sokszoros számítási időt jelent (a kompozitban előállított kép nyilván nem lesz 100 %-osan valósághű, de ezt szinte lehetetlen észrevenni). Ehhez az adott material legyen fekete, de a tükröződéseket és a bump mapeket hagyjuk bekapcsolva. Minden más tárgy esetében pedig kapcsoljuk ki a „visible to camera" opciót a Properties panelen, hogy ne jelenjenek meg a végső képen.
Fények: Összetett bevilágításokhoz, vagy akár csak egyes fények hatásának finomhangolásához érdemes lehet egyes lámpákat külön rétegre számoltatni. Ehhez sima fehér materialt kell adni a tárgynak, de a megfelelő bump mappel, és feketére kell állítani a hátteret (az ambient fényt is vegyük le nullára!). Az így kapott szekvenciát Screeneljük rá a háttérre, így a program több különálló fényforrás hatását is megfelelően fogja összeadni.
Textúrák: Ez tulajdonképpen a hagyományosan leszámoltatott képnek felel meg, azaz a tárgyak rendelkeznek textúrával; valamint ha nem akarjuk külön rétegre helyezni, akkor a specular highlightok, az árnyékok és a bevilágítás is ezen a rétegen kaphat helyet. Szokás „beauty pass"-nak is nevezni.
Egyéb: Külön rétegre számoltathatunk még például különféle részecskerendszereket (füstöt, tüzet stb.), lens flare-eket, volumetrikus effekteket.

Hátra van még a kompozitálás témájában az elterjedtebb filterek ismertetése és pár egyszerűbb effekt bemutatása; ezekre alighanem visszatérek még a közeljövőben.

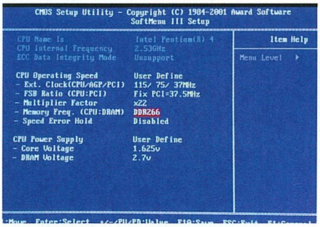
Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

HARDVER FÓRUM

Sziasztok!

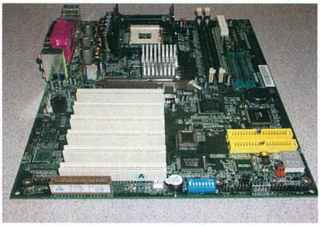
Mostani beszámolómat egy ökölvívó-mérkőzéssel kezdem. A piros sarokban az Abit BD-7, a kék sarokban pedig az Asus P4B266!! Gong!!!

Abit BD-7 Raid, Intel 450D DDR chipset

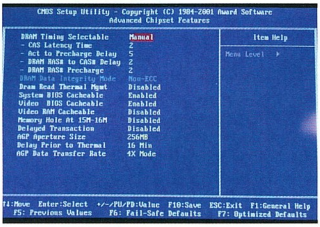


Feszültségállítás csak 1,625 V-ig, de a memória-feszültség 2,7 V-ig növelhető.

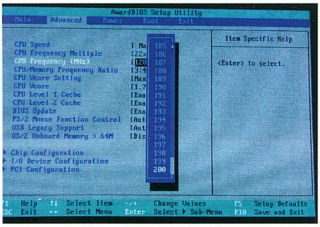
Asus a csatlakozók felől nézve, a kialakítás nagyon hasonlít az Abithoz.



A BD-7 kicsomagolva, pucéron

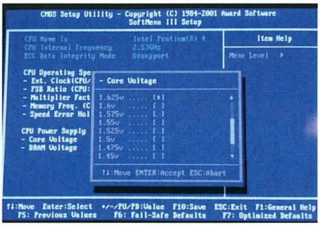


Abit memória-beállítások

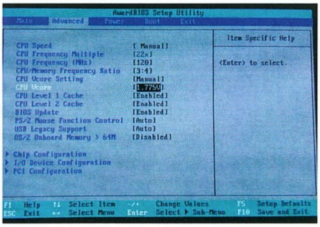


Az órajel végre tényleg 1 MHz-es lépésenként állítható, nem úgy, mint a P4T-E esetében.

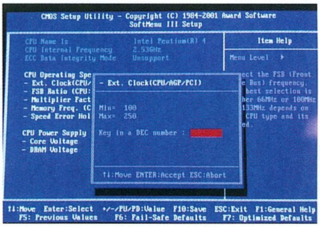
Az Abit processzorfoglalata, mellette balra a sportosan hűtött I845D chip.



Abit core-feszültség

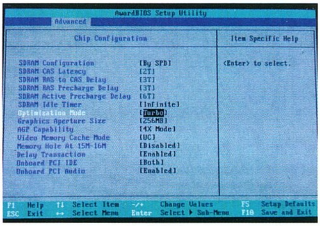


A procinak adhatunk jó vastag 1,775 V-ot is. Tuningkor nem hátrány.

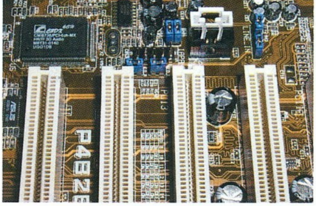


A jól ismert SoftMenu III. A kívánt órajelet csak be kell billentyűzni.

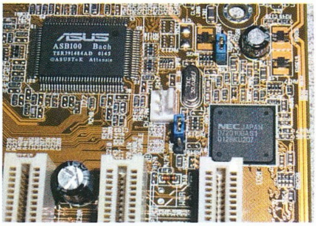
Az Asus P4B266, Intel 450D DDR, USB 2.0 csatlakozóval.



A memória-beállításokkal szépen el lehet játszani.



Az Asus CMI-8738 6 csatornás alaplapi hangchipje



Jobbra lent az Asus alaplap NEC gyártmányú USB 2.0 chipje.

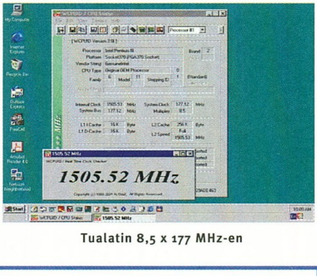
Első menet. Mindkét alaplap felépítése példás, a csomagolás, az alaplapleírás kifogástalan. A versenyzők az Intel 845D DDR memóriát támogatják. A különbségek: az Asus végre kapott egy elfogadható CMI chipes hangkártyát, amely 6 csatornás, ezen kívül van neki NEC gyártmányú 2.0 USB vezérlője is. Az Abiton még mindig az AC97-es nyikorgó található. Az Abiton 2 db DDR memóriafoglalat kapott helyet, amíg az Asuson 3. Ennek ugyan sok jelentősége nincs, mert az alaplapi memóriavezérlő legfeljebb 2 GB memóriát, ezen belül pedig összesen 4 oldalt támogat, ami azt jelenti, hogy 2 oldalas modulból fogad 2 db-ot, a jelenleg kapható 256, illetve 512 MB-os DDR ramok pedig 2 oldalasak, tehát kettőnél többet úgyse lehetne belerakni az alaplapokba. A processzorfoglalat elhelyezése mindkét alaplap esetében kiváló, bármekkora hűtőt fel lehet applikálni, az AGP foglalatok végében pedig ott a kártya kimozdulását megakadályozó műanyag szerelvény. **Az első menetet** a jobb hangkeltő eszközzel és korszerűbb USB felülettel **az Asus nyerte**.

Második menet. Az Abitban a SoftMenuIII dolgozik, a proci órajelét 250 MHz-ig engedi beállítani, míg az Asus "mindössze" 200 MHz-ig megy. Az Asuson beállítható maximális feszültség Northwood magos procihoz 1,775 V, míg az Abit csak 1,625 V-ig megy, de szerintem ezt egy újabb biosz megoldja majd. Viszont az Abitban bioszból állíthatjuk a memória-feszültséget is. Az Abitnak szüksége van a már jól ismert, Pentium 4 processzorhoz szükséges tápcsatlakozókra, míg az Asusnak elég, ha egy szabad hagyományos tápcsatlakozót dugunk bele. Az Abiton ott a TH7-II-ben megismert kétszegmenses diagnosztikai kijelző, az Asus pedig a házhangszórón keresztül angol nyelven tájékoztat a bootolás lépéseiről. És az Abitnak van még egy nagy előnye: az órajeltől függetlenül beállítható az állandó, 66 MHz-es AGP, illetve 33 MHz-es PCI órajel. Nem kell tehát aggódnunk a magasabb órajelek miatt óhatatlanul megemelkedő AGP- és PCI-órajel miatt. Mindkét alaplap megkapta az elődök jó tulajdonságait: ha a procit kissé túl találnánk tuningolni, és a gép nem indul el, akkor az Asus rövid tétovázás után szépen visszarak minket a bioszba, az Abitot pedig ilyenkor az Ins gomb nyomva tartásával kell újraindítani, ebben az esetben a proci órajelét alapra állítja vissza. **A második menetet a gazdagabb biosz-funkciók, és az órajeltől függetlenül 66/33 MHz-re állítható AGP/PCI miatt az Abit nyerte.**

Harmadik menet. Most pedig nézzük a teljesítményeket. Nem akarom az egyébként is nagyon szűkös helyet pocsékolni: a két alaplap fej-fej mellett teljesített, a legnagyobb eltérés nem érte el a 2 százalékot sem. Hol az egyik, hol a másik volt jobb egy picivel. Mindkét gyár mérnökei tisztességesen kihasználták az i450D chipsetben rejlő lehetőségeket, a memóriát is jó alaposan kihajtja mind a két alaplap. A kettő közül bármelyik alaplap jó vétel. Az árkülönbség viszont igen jelentős közöttük, az Abit BD7 raid-vezérlő nélküli változata közel 10 000.-Ft-tal olcsóbb, mint az Asus. Ha az árkülönbséget nem vesszük figyelembe, és kizárólag csak a teljesítményt nézzük, akkor **a harmadik menet eredménye, és az összecsapás végeredménye is döntetlen. Én a biosz-beállítások miatt az Abitot választanám.**

Mindig örülök, ha olyan hasznos apróságot találok, amit be tudok mutatni nektek. Az utóbbi időben sajnos nagyon kevés ilyesmi akadt a kezembe, egészen mostanáig. Amiről szó van, az egy nagyon egyszerű, ámde annál hasznosabb szerkezet. Gondolom, majdnem mindenki járt már úgy, hogy két gép között jelentősebb mennyiségű adatot kellett volna mozgatni, és erre csak egy párhuzamos, esetleg soros linkkábellel volt lehetőség. Ez a megoldás nem gyors, viszont nagyon lassú, az ember az életét elunja, mire mondjuk 100 MB adatot átmásol. Amiről most szó van, az egy USB kábel, amellyel gond nélkül össze lehet kötni két bármilyen gépet, a feltétel csupán az, hogy legyen mindkét gépen USB-támogatás. A kábel maga másfél méter hosszú, a közepén van egy dobozka, amely a szükséges elektronikát tartalmazza. A kábel csatlakoztatása után az operációs rendszer a kábelt USB hubként érzékeli, a telepítő CD-ről társítja a szükséges meghajtóprogramot, a szükséges hálózati összetevőket, és a két gép máris úgy látja egymást, mintha hálózatban lennének. Persze előtte engedélyezni kell a meghajtók megosztását. Kiválóan lehet fájlokat másolni, meg játszani is, a sebessége megfelel egy 10 MB/secundumos hálókártyáénak. Nagyon barátságos eszköz, főleg olyan esetekben, amikor a gépekben nincs hálókártya, mondjuk laptop-asztali gép kapcsolatban, de bármikor máskor is jó szolgálatot tehet, a felhasználási területe végtelen. Gondoljunk mondjuk egy garanciacímkézett, kinyithatatlan gépre, amelyre azért szeretnénk több gigabájtnyi anyagot másolni, de a winchestert az említett oknál fogva nem tudjuk kiszedni. A kábel típusa USB Net-LinQ Y-135N, az ára is emberi, olyan 6000.-Ft nettó körül jár.

Végre a kezembe került egy igazi Tualatin processzor is, tehát nem a CeleronT, hanem egy igazi, 1133 MHz-es Tualatin. Igaz, csak 256 KB másodlagos cache van benne a „nagy", 512-es Tualatinokkal szemben. Ezeknek a prociknak a brutális teljesítménye közismert, azt is tudjuk, hogy az 1200-as CeleronT processzorok néhány százaléka elballag 1500 MHz-en, és a legjobbak még 1600-on is mennek. Nos, miután esetünkben a 133 MHz-es órajel miatt a szorzó nagyon alacsony, 8,5-es, igazán jelentős tuningot csak az órajel nagy mértékű emelésével lehet elérni. Kíváncsi is voltam, mit tudok kihozni ebből a prociból.
A tesztalaplap az Asus TUSL2-C volt. A proci alapfeszültsége a CeleronT-vel azonos, azaz 1,475 V. Nagyon érdekes az is, hogy az alaplapban egész egyszerűen nem lehet a feszültséget emelni, bármit állít is be az ember, marad az alapfeszültség. Nem is maradt más hátra, mint bevetni a közismert lábdrótozós megoldást. A processzor alapfeszültségén eljutott egészen a 8,5 x 166, azaz az 1411 MHz-ig, de a processzor/memória arányt át kellett állítanom 133:100:33-ra, mert nincs olyan memóriám, amelyik 166 MHz-en menne. Ilyenkor derül ki, mennyire hasznos az aszinkron-memóriahajtás. De folytatom tovább: a lábdrótozós trükkel a proci kapott 1,65 V-ot, így sikerült elérni a 177 MHz-es órajelet, ami az aszinkron memóriavezérléssel éppen 133 MHz-es memória-órajelet jelent, ez pedig nagyon kellemes.



Tualatin 8,5 x 177 MHz-en

A TUSL2-C ezúttal se tagadta meg önmagát, ezen a nagyon magas órajelen is betonstabilan üzemelt. A procit egy Globalwin WBK-68 hűtötte, szintén gond nélkül.

A működési hőmérsékletek a CeleronT-nél megszokottak, tuningolva, üresjáratban 38-40 fok, teljes terhelés mellett 44-46 fok. Így jött ki a képen látható 1505 MHz, amivel ez a proci a Sandra szintetikus tesztjei szerint hadd ne mondjam, miket alázott a porba. De ezt tudtuk eddig is, csakhogy végre saját szememmel győződhettem meg a dologról. Jó lenne egy „nagy testvért” is kézbe kaparintani, ez nem lesz könnyű, de dolgozom rajta.

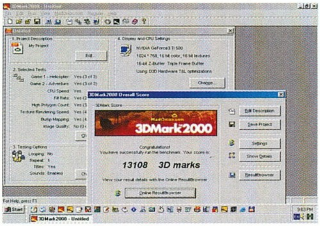
Ja, igen, most jut eszembe. Jelenleg mindenki a Titán-hűtőket keresi, mert valakik valahol azt írták, hogy valami eszméletlenül jól hűtenek, és nagyon olcsó darabok. Az olcsóságon nem vitatkozom, az eszméletlen jó hűtésen annál inkább. Teljesen azonos konfigurációban egy WBK-68 éppen 8 fokkal tartotta hűvösebben a Tualatint, mint egy Titán hűtő, amelynek a típusára már nem emlékszem, de jó nagy ventilátor volt rajta. Gondolkozzunk el, barátaim.

Kaptam ám én még egy tesztprocesszort, végre-valahára. Éspedig egy új Pentium 4-et, a Northwoodot. Abból is az 1.8A típust, amelyik ennek a családnak alulról a második, azaz szegényházi tagja.

Ez a proci jelenleg csaknem beszerezhetetlen, mert kedvező ár/teljesítménye alapján még a gazdag Amerikában is veszik, mint a cukrot. A Willamette-magos és a Northwood-magos Pentium 4 között a különbség az, hogy a Northwood 512 KB másodlagos cache-memóriával rendelkezik a Willamette 256 KB-jával szemben, és már 0,13 mikronos csíkszélességgel készül.

Ennek a technológiának sok előnye van, többek között az, hogy egyrészről egy adott méretű szilícium-ostyából több processzormag nyerhető ki, másrészről pedig a tápfeszültség-igény is csökkenthető lett: a Willamette 1,75 Voltjával szemben a Northwood csak 1,5 V-os core-feszültséget kíván. Az „egy -ostyából -több processzor” hosszabb távon jelentős árcsökkenést eredményezhet majd, bár ez a technológia egyelőre nagyon drága.

Northwood 2528 MHz-en



Northwood 2400 MHz, Asus V8200 Ti500

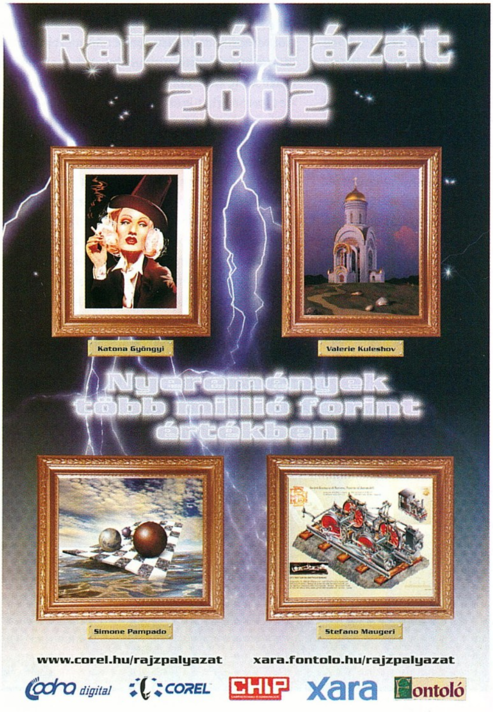
Northwood 2400 MHz

Most pedig nézzük, mit tud a Northwood. Az alaplap a jól bevált Abit TH7-II a legújabb biosszal – a legújabb bioszokat egyébként minden más alaplaphoz is kötelező letölteni, különben az alaplap az új procival meg se ficcen. 2 db kétoldalas 256 MB-os Samsung 400 MHz-es Rambus memóriamodul, Asus V8200 Ti500 de Luxe videovezérlő, a hűtés pedig egy gyári Intel borda, rajta a gyári ventilátor helyett egy 8 x 8 cm-es, golyóscsapágyas ventilátor. Még mielőtt tovább mennék, ki kell térnem egy pillanatra a ramokra is. Az utóbbi időben megfordult a kezemben 256 MB-os, egyoldalas Samsung és hasonló Infineon is. Ha egy szóval kellene jellemeznem ezeket: katasztrófa. Míg a válogatott, kétoldalas Samsungok jól bírják a 33%-os tuningot jelentő133 MHz-et is, ami a négyszerező technológia miatt a valóságban 533 MHz-nek felel meg, addig az egyoldalas ramok már 120 MHz-en se voltak stabilak. Tehát igyekezzünk kétoldalas 256 MB-os modulokat beszerezni, ha lehetséges. De térjünk vissza a Northwood-tesztre. Az teljesen nyilvánvaló, hogy a processzor a megnövelt másodszintű cache-memóriának köszönhetően sokkal gyorsabban végez el olyan műveleteket, melyek cache-intenzívek. A csökkentett méretből adódóan pedig a processzor kiválóan tuningolható. De ne felejtsük el azért azt sem, hogy ezek a low-end Northwood procik a minőségellenőrzés során kihullott 2 GHz-es példányok, ahogy a 2 GHz-esek meg kihullott 2,2-esek. Az általam tesztelt példány 1,625 V-on stabilan ment a 18 x 133, azaz 2394 MHz-en, 136 MHz-en is kifogástalan volt, de itt már a memóriasebességet visszább kellett venni. És itt megint csak álljunk meg egy szóra. A rendszer összteljesítménye mindig jóval magasabb alacsonyabb procifrekvencia és a lehető legmagasabb memória-órajel esetén, mint magasabb procióra-jel, de lassabb memória-beállítások használatával. Ha a procink jól tuningolható, akkor keressük meg azt a legmagasabb órajelet, amelyik mellett a memóriát a leggyorsabb módban tudjuk használni, és ehhez állítsuk be a procit is. Különféle tesztekkel ez az állítás könnyen igazolható, hisz a teljes rendszer teljesítményét nem kizárólag a proci teljesítménye szabja meg. Az 1,8 GHz-es Northwood processzor teteje a 18 x 140, azaz 2528 MHz volt, természetesen a memóriák 300 MHz-re voltak állítva. Ami a melegedést illeti: azonos körülmények között, azonos házban, azonos hűtéssel a Northwood – persze tuningolva – üresjárási hőmérséklete azonos a Willamette-ével. Terhelve viszont pontosan 10 fokkal hidegebb!! A Willamette tuningolva alapon 44-46 fokos, teljes terheléssel pedig 60 – 65 fokos volt, a Northwood 2394 MHz-en, teljes terheléssel sem haladta meg az 55 fokot. És ezek valódi, a procimagban mért hőmérsékletek, nem pedig kívülről, a proci aljának így-úgy nekitámaszkodó hőelemek által szolgáltatott adatok, aminél a valódi, belső hőmérséklet legkevesebb 20-30 fokkal magasabb. Nekem 400 W-os tápom van, amely gyárilag hőfokszabályzós ventilátorral üzemel. Ha a terhelés kicsi, a táp kevésbé melegszik, a ventilátor csendes. A Willamette használatakor, teljes terhelés mellett a tápventilátor bizony szépen pörgött. Northwood esetében a fordulatszám alig-alig ment feljebb. Persze minden eddig leírt dolog erős tuninggal értendő, legkevesebb 20-25 százalékot értek ez alatt. Alapfrekvencián a Willamette se szívta meg annyira a tápot, hogy a tápventilátornak fel kellett volna pörögnie. Bízvást elmondhatjuk, hogy ez a proci ismét nagyon jól sikerült. Már csak abban kell bíznunk, hogy hamarosan felbukkan az itthoni kereskedelemben is. Az Intel Pentium 4-ek egyébként példás, kétszintű hővédelemmel vannak ellátva. Az első szinten adott maghőmérséklet elérése esetében a proci csökkenti saját órajelét addig, amíg a gyári értékre vissza nem hűl. Hőkatasztrófa esetében, aminek a bekövetkezésére kizárólag alaplap-meghibásodás esetében van esély, a processzor leállítja saját órajelét, és lekapcsolja a core-feszültséget. Ez akkor következik be, ha a maghőmérséklet eléri a 135 fokot. A közelmúltban én is jártam hasonló cipőben. Valamit matattam a gépemben, utána elindítottam. Nézegetek ezt-azt, iszonyú lassú. Nem is csoda, a prociventilátor csatlakozója kontakthibás volt, a ventilátor nem forgott. Azonnal kikapcsoltam, csatlakozót megigazítottam, be a bioszba: a processzor 95 fokos volt. De hála a tényleg jól átgondolt hővédelemnek, semmi baj sem történt.

Végül pedig ismét előveszem egy régi, de még mindig időszerű okoskodásomat. Megjelent a Creative Audigy hangkártya. Rohant mindenki esze nélkül a boltokba vásárolni. Nem kellett volna. Kiderült, hogy a hangkártya hardver-bugos, és ha ez még nem lenne elég, akkor magyar XP, illetve 2000 alá nem lehet telepíteni. Manapság, amikor annyiféle hardver, meg szoftver van forgalomban, nem muszáj azonnal megvenni mindent a megjelenés napján. Egyes gyártók nem vesznek maguknak annyi fáradságot, hogy a piacra dobás előtt a lehető legtöbb hardverkörnyezetben és oprendszer alatt végigteszteljék a termékeiket. Volt erre jó sok példa az utóbbi időben. Tanulság: érdemes várni pár hónapot, főleg akkor, ha teljesen új fejlesztésű eszközről van szó.

Old Man
oldman@axelero.hu

MAGYARORSZÁG
LEGNAGYOBB
HÁZKÍNÁLATA!
Imperial
3004B
Cyber Mirror
Feel V
USB silver
PIV
Különleges designnal rendelkező, könnyen szerelhető házak, amelyek rendelkeznek CE és MEEI minőségi tanúsítvánnyal is.
201GA
3005B
KT6100
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
Tel.: 204 5444
204 5464
Fax: 204 7444
e-mail:
mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy utca 6.
Tel.: 215 2923
216 8206
Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@mail.inext.hu
www.coomp-ker.hu
Mycom
COOMP-KER
ACORP INTERNATIONAL



Rajzpályázat 2002
Katona Gyöngyi
Valerie Kuleshov
Nyeremények több millió forint értékben
Simone Pampado
Stefano Maugeri
www.corel.hu/rajzpalyazat
xara.fontolo.hu/rajzpalyazat
Codra digital
COREL
CHIP
Xara
Fontoló

WCPUID / CPU Status
[WCPUID Ver.2.8c-B5]
Vendor ID GenuineIntel
Type ID 0
Family ID 15
Model ID 0
Stepping ID 10
Brand ID Intel Pentium 4
8
Platform Socket423 (PGA423 Socket)
Clock Frequency
Internal 2024.93 MHz
Clock Multiplier
External 539.96 MHz QDR
15.0
WCPUID **** MHz
Old Man TUNING
Hardwerem-96 Kft.
Tuning konfigurációk, processzorok.
Átépítés alkatrész beszámítással.
Minden alkatrész darabonként tesztelve.
Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647
Nyitva: H-Cs: 9-18, P: 9-17
Internet: http://oldman.ini.hu
3 év garancia

GRAB

Üdv mindenkinek!

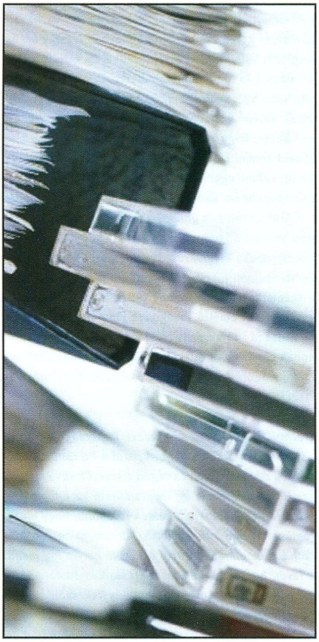
Reakció. Mindig meglep, amikor egy-egy érzékenyebb téma után levelek tucatjai érkeznek az adott témakör kapcsán érintett olvasóktól. A legutóbbi Grab rovatban taglalt jogdíjkérdés az egyik legszenzitívebb pont volt, amelyet valaha megérintettem publikációim során, ugyanis nagyon sokan ragadtatok tollat (billentyűzetet), hogy elmondjátok nekem saját véleményeteket a szigorított jogdíjrendszerről, illetve általában az üres adathordozókkal kapcsolatos (magyarországi) törvényi szabályozásról. Nagyon érdekes és értékes gondolatokat fogalmaztatok meg a levelekben. Természetesen akadt szélsőséges, nyomdafestéket nem tűrő vélemény, vagy megnyilvánulási forma is, de ezen már meglepődni sem szabad. A lényeg az, hogy a kissé szárazabb, unalmasabb tartalom ellenére a múlt havi Grab rovat meglepően sokatoknak tetszett. Ez egy kis bátorságot öntött belém, mert én bizony féltem, hogy egy kevésbé technikai jellegű téma elüldözi az állandó olvasóim egy részét. Úgy gondolom, hogy nem így történt. Ezért várhatóan a jövőben is előfordul majd, hogy a rovaton belül olyan - a CD-íráshoz, optikai adattárolókhoz azért szervesen kapcsolódó - témakört fogok feszegetni, elemezgetni, amely nem elsősorban technikai részletek ismertetéséből fog állni, hanem egy kicsit mélyebbre tekint. Egyébként a hologramos matricázás bejelentése kisebb hisztériát okozott a piacon, ami nagy meglepetésemre nem rögtön, hanem inkább mostanában érezteti valós hatását. Eleinte úgy tűnt, mintha a piac nem is reagálna, aztán egy kisebb CD-felvásárlási roham indult meg, ami szerintem március közepére érzékelhető lemezhiányt fog produkálni. Reméljük, hogy az árak nem szállnak el, bár néhány boltban olyan szintű áremelést is láttam, amely messze túlmutat a jogdíjrendszer szigorításának költségein. Ne feledjük, a jogdíj nem emelkedett. Ezt az összeget - elvileg - eddig is be kellett volna fizetni minden importőrnek, tehát a hivatalosan behozott lemezek igazából nem drágulhatnak 10-15 forintnál többet (és ez is csak azért történhet, mert az importőröknek a matricázás logisztikai költségeit is vissza kell termelniük). Ha valahol nagymértékben drágul a lemez, akkor ott eddig olyan lemezt forgalmaztak, amelyikre nem fizettek jogdíjat, vagy a kereskedelmi láncolat valamelyik kapzsi láncszeme a kialakult hiányt lovagolja meg (nem feltétlenül a kiskereskedő a hibás, ahol veszed a lemezt, tehát ne őt szidd, ha drágább lett).

Új európai CD-R üzem. A tajvani CD-R gyártó cégeknek egyre komolyabb konkurenciával kell szembenézniük. Európa számos országában épültek CD-R gyártó üzemek a közelmúltban, hogy a különböző okok (védővámok, Philips gyártási licencdíj gondok) miatt egyre jobban kiszoruló importált lemezeket helyben gyártott termékekkel tudják kiváltani. Ebben a hónapban kezdi meg termelését a svájci illetőségű Sky Media Manufacturing is. Idén mintegy 90 millió CD-R lemez gyártását tervezik, de jövőre ennek háromszorosát-négyszeresét szeretnék produkálni. Nem sokat teketóriáznak, rögtön 32x-es sebességgel írható, 80 perces korongokat ígérnek. Saját márkanév (SKY MEDIA, SWISSTECH) alatt forgalomba kerülő termékcsaládjuk hamarosan a boltokba kerül egész Európában, ugyanis gondosan megtervezett disztribúciós hálózat kiépítésén dolgoznak már jelenleg is. Természetesen a többi CD-R lemez gyártóhoz hasonlóan a Sky Media Manufacturing termelésének legjava nem saját márkanév alatt kerül majd a piacra, hanem más cégeknek is vállalnak bedolgozást. Egyelőre nem tudni, hogy melyik nagyobb világcégnek fognak gyártani ismertebb márkájú lemezeket - a pontos részletek ügyében a CEBIT-en fel fogom keresni őket személyesen -, de az már

most biztosra vehető, hogy egy hosszú távú stratégiai együttműködés keretében az Eurodata-Digital jelentős mennyiségű, Eurodata és Eurodisc márkájú lemezt fog a Sky Media gépsorain gyártatni. Nem kizárt, hogy hamarosan 24x-es és 32x-es Eurodata lemezekkel találkozhatunk a hazai boltokban is. Ideje lenne, mert a szupergyors írók gombamód terjednek, de - biztonságosan írható - 32x-es lemezt nem nagyon találni jelen pillanatban.

Blu-Ray, avagy jaj a DVD-nek? A CD-t is eltemettük már párszor (mindhiába), egyesek a DVD, különösen a jelenlegi DVD-Video formátum közeli kimúlását hirdetik. Az én véleményem tömören ennyi: balgaság. Nem mintha a frissen bejelentett Blu-Ray technológia nem lenne kecsegtető a DVD formátumhoz képest többszörös kapacitásával. Egy dolgot azonban nem szabad elfelejteni: a vásárlókat nem lehet túl gyakran hintába ültetni. A VHS kínkeservesen, de évtizedek óta stabilan jelen van, a DVD-Video csak az elmúlt két évben tudott számottevő sikert elérni a - nyilvánvalóan elavult, de széles körben támogatott és olcsó - szalagos tároló rovására. A VHS azonban még mindig él, és mindaddig élni fog, amíg a kiadók teljes mellszélességgel támogatják. A DVD-Video (és ezen keresztül maga a DVD, mint számítógépes adathordozó) piaci sikere is egyértelműen azon múlott, hogy a filmkiadó mamutcégek hajlandók-e megjelentetni a VHS kínálattal versenyképes mennyiségű filmet DVD lemezen. Az ilyen döntés nehéz és kockázatos - ugyanis a vásárló érzékeny állatfajta. Nem szeret olyasmit venni, aminek nem biztosított a technikai háttere, támogatása hosszú évekre. Aki nagy nehezen lecserélte (vagy kiegészítette) VHS rendszerét egy DVD-ROM vagy asztali DVD-Video lejátszó megvásárlásával, az nem nagyon fog öt-tíz évig egy újabb platformra áttérni, különösen akkor nem, ha kedvenc filmjeit sorra vásárolja meg DVD-Video lemezeken. Persze a Blu-Ray okosan kezdte, fennen hirdeti, hogy a kezdetektől fogva - szigorúan elvi - támogatással rendelkezik néhány filmkiadó részéről. Éppen Shoebaronnak írtam egy rövid e-mailben a minap, hogy mindez mennyire nem számít - egy fecske nem csinál nyarat. Félre ne értsetek, én nem vagyok sem a Blu-Ray, sem a régóta ígérgetett egyéb DVD pótlékok (FMD disc, HDDV stb.), továbbfejlesztett DVD formátumok ellenzője, egyszerűen csak úgy látom, hogy az átlagember nem szeret - még külföldön sem - kétévente komplett, új házi-mozi rendszert venni egy-egy újabb adattároló médium bevezetése miatt. A DVD még mindig felszálló ágban van, és nagyon hosszú ideig velünk lesz - no persze, ha a Csillagok Háborúja megjelenne Blu-Ray lemezen, akkor nyilván én magam is meggondolnám egy új lejátszó beszerzését, hehe...

Másolásvédett audio lemezek. Egyre többször találkozni másolásvédett zenei lemezekkel a boltokban. Ahogy a jogdíj ügyében is tettem, most is szeretnék pártatlan módon csupán információközlésre szorítkozni. Saját részről csak annyit mondanék, hogy amennyiben a lemez csomagolásán korrektül feltüntetik, hogy PC-s lejátszóban az adott lemez nem játszható le, akkor szerintem nincs helye különösebb vitának - ha valaki ennek ellenére megvette, akkor ne panaszkodjon, ha nem játssza le a PC-je. Abban az esetben, ha a másolásvédelem a normál lejátszóban is gondokat okoz, azonnal vissza kell vinni a lemezt, és vissza kell kérni az árát. Sajnos a jelenleg piacon lévő Audio CD másolásvédelmek egy része már nem az első generációs trükköket alkalmazza (amelyek több sessiont, nem létező sávokat használtak a számítógépes CD-ROM olvasók meghülyítésére), hanem újabban már a hibajavító algoritmus durva elrondításával is operálnak. Evvel semmi baj nincs, addig a pillanatig, amíg az így védett lemezt steril, pormentes környezetben használod - amire kevés esély van. A meggyengített hibajavítással preparált lemezek ugyanis fokozottan - mit fokozottan, hatványozottabban! - érzékenyebbek a mindennapi használat, ki-be rakosgatás közben keletkező - jórészt elkerülhetetlen - karcocskákra, a lemez természetes kopására. Rendes, szabványos lemez esetében ezek a hibák hosszú-hosszú ideig nem jelentenek gondot, azaz nem okoznak hallható minőségromlást. Azonban a speciális másolásvédelmek némelyike olyannyira legyengíti a CD „immunrendszerét", hogy a korong pár hetes - óvatos - használata esetén is könnyen észlelhető minőségi veszteséget könyvelhetünk el. Ez egy drága pénzen vásárolt lemez esetén - különösen, ha kedvenc előadónk muzsikája veszik el - kimondottan dühítő jelenség, amely ellen jogosan tiltakozhat minden becsületes vásárló. Sokan azt kifogásolják, hogy a védett lemezekről nem lehet „biztonsági másolatot" készíteni. Nem szeretném firtatni, hogy az ilyen igények mennyire jogosak vagy sem, de azt feltétlenül megértem, ha valaki például az autós lejátszójába, discmanbe nem az eredeti lemezt, hanem az arról készült kópiát szeretné használni. Ugyanígy teljesen érthető, hogy a gyerekek keze ügyében folyamatos „veszélynek" kitett CD-ket valaki egy másolat közbeiktatásával kíméli meg. A törvény erről országonként másképp és másképp rendelkezik, igazából nem is tudom, jogos-e pillanatnyilag Magyarországon a zenei korongokról készített, saját használatú biztonsági kópia készítése. Egy ponton viszont valóban aggályos a CD-lemezek abszolút eltorzításával járó másolásvédelmek használata. Ugyanis nem csupán a rövid élettartam jellemzi a hibajavítási képességében megcsorbított, „védett" albumokat, hanem a kompatibilitás is jelentősen sérül. Könnyen előfordul, hogy a PC-s grabbelés ellen védett Audio CD egyes asztali lejátszókban, főleg extrém körülmények között (DVD lejátszók, autós egységek, hordozható cuccok) nem játszhatók le. Ilyenkor viszont nem is szabadna CD-ként, azaz Compact Disc megjelölés alatt forgalmazni ezeket a lemezeket. Meglepő módon pont a Philips kelt a vásárlók védelmére ebben az ügyben. A CD szabványok felett rendelkező cégóriás kijelentette, hogy minden olyan lemez, amely nem felel meg az eredeti CD lemeznek a kompatibilitás, élettartam, hangminőség és alkalmazhatóság terén, sérti a Philipstől licencelt szigorú szabványokat, azaz a CD-gyártás alapelveit. A Philips - állítása szerint - harcolni fog az ilyen lemezek gyártói ellen, sőt, elkövetkezendő CD-íróit fel fogja készíteni a hibajavítással operáló másolásvédelmek kijátszására. Magyarán a Philips jövőbeni íróinak nem jelent majd gondot az ilyen módon védett lemezek olvasása és írása sem! A Philips láthatóan érzi, hogy a vásárlókat nem bosszantani, hanem kiszolgálni kell, ez nagyon meglátszik az újabb PC-s CD-íróik színvonalán, és a fenti kijelentésük is azt mutatja, hogy a cég sokkal komolyabban veszi vásárlóit, mint a régi időkben. Én ennek kifejezetten örülök, mert bizony voltak olyan évek, amikor a Philips CD-íróinak minősége, terméktámogatása hírhedten rossz volt, és egyáltalán a végfelhasználó elégedettsége mintha nem számított volna számukra.



CEBIT 2002. Nagy örömömre idén a PC Guru eredetileg utazásra szánt stábját jómagam is kiegészítem (köszönet a Samsungnak), így egy hónap múlva részletesen beszámolhatok Nektek a CEBIT-en látott, kifejezetten CD-s és DVD-s újdonságokról is. Az már most biztos, hogy a Plextor cég képviselőjével találkozom egy megbeszélés, interjú erejéig, így remélhetőleg megtudjuk, mit várhatunk a minőségileg abszolút piacvezető cégtől az idén. A korábban már említett Sky Media Manufacturing céggel is egyeztettem, így a piacon megjelenő vadonatúj lemezekről első kézből kaphattok exkluzív információkat. Minden másról majd a jövő hónapban olvashattok, addig is grabbeljetek, írjatok sokat.

PPéter

ppeter@cdgrab.hu

A tavasznak minden szépsége mellett van egy pár kellemetlen kihatása is az emberre, ezek egyike ugyebár a jól ismert tavaszi fáradtság, vagy mifene. Nos, ez rajtam olyan kóros szinten elhatalmasodott, hogy szana meg szét vagyok itt tavaszi fáradva, és ettől aztán a szokottnál is tompábbnak mutatkozik pici agysejtem teljesítménye, ne legyen hát semmiféle magas elvárásotok velem szemben. Amúgy általánosságban elmondható, hogy köszönjük szépen, jól vagyunk, nem történt semmi különös, egyre többen olvassátok a PC Gurut, nekem egyre több levelet küldtök, és nem győzöm továbbítani annak, akinek kellett volna küldenetek. Már lassan az a gondolat foglalkoztat, hogy be fogom vezetni a „tudom, hogy nem neked kellett volna írnom" típusú levelekre a statáriumot, és különös kegyetlenséggel fogom használni a Delete billentyűt és a szemétkosarat, de sajnos túlságosan jószívű, kedves, szeretetreméltó, jóságos és jóindulatú vagyok, és nem visz rá a lélek. Ám azért mégiscsak jobb lenne, ha annak címeznétek a levelet, akinek szánjátok, komolyan mondom sokkal több az esélyetek arra, hogy választ kapjatok. Bizony.

[Technikai tanácsadás: Tavaszi fáradtság ide vagy oda, nem voltam rest végiglapozni a PC Gurut, és átnézni a cikkeket, melyek végén a szerzők neve mellett szinte majdnem mindig megtalálható az e-mail cím, így aztán bátran merem nektek javasolni, hogy elektronikus levélke küldésekor az én címem helyett másoljátok be onnan a szerző címét, jó helyre fog menni a levél, higgyetek nekem. A klasszikus postai küldemények rendszerezésére komoly és felkészült stáb áll rendelkezésünkre, ott nincs ilyen gond, de azért ott is segít, ha ráírjátok a borítékra, kinek szól az üzenet.]

Mindenek előtt: Az Igazság Pillanata. **Egyre többet levelez velem a Korr (mondjuk ez teljesen egyoldalú :). Csak sajnos hülyeségekkel zaklat mindig, bár ez tőle korántsem meglepő, na de például egy ilyen levéllel mit lehet kezdeni?**

Kedves Brazil bátyó! Hát lemaradtál, mint a borravaló: hogyhogy neked nincs a beer.com-on e-mail címed????
Korr.

Remélem, ebből mindenkinek nyilvánvaló, hogy kinek jár egyfolytában a sör az eszében, ahelyett, hogy komoly dolgokkal meg a munkával foglalkozna. Én bezzeg kitűnő sztahanovként állok a munka frontján, és csak néha-néha van időm ilyen léha dolgokra még csak gondolni is. Na és akkor még nem is rakom be ide a többi levelét ennek az idiótának, *(na ja, mert még ez volt a leghízelgőbb – a korr.)* **csak gondoltam, itt az ideje, hogy eljöjjön az igazság pillanata. Korr., most már mindent tudnak rólad, lebuktál.** *(Meg rólad is, hogy a sörbuziság csak kamu, úgyhogy figyelem: TILOS sört küldeni neki:PPP – a korr.)* ***(Helyes küldjétek inkább nekem! – a törd.)***

Kis legalitási gondolatok. Röviden egy kis vélemény az újságról: Bár nekem személy szerint a külseje (mármint a kinézete) nem igazán tetszik, régebben jobb volt, de mivel úgyis a tartalom a lényeg, ez nem zavar. A tartalom pedig tényleg jó! No, de én most nem ezért írok, hanem el akarom panaszolni, hogy most, amikor kivételesen hajlandó lennék egy frissen megjelent játékra teljes árat kiadni, akkor kiderül, hogy az csak 1024*768-ban hajlandó elindulni (Civilization III). A gond csak annyi, hogy az én monitorom max. 800*600-at képes nyújtani. Így jártam.

Nos, ez valóban az ígyjárás tipikus esete. De kicsit a másik részről is, hiszen nekik is némi pénzkiesés ez, még ha nem is attól fognak csődbe menni, hogy te nem veszed meg a játékot. A monitor persze nem a legfeltűnőbb, hiszen a ma, illetve néhány éve kapható közép- vagy felsőkategóriás monitorok mindegyike tudja az említett felbontást. Az újonnan megjelenő egyéb vasak esetén viszont más a helyzet, meg is szoktam említeni, hogy attól még nem feltétlenül lesz azok tudása kötelező jelleggel felhasználva a játékokban, és nem feltétlenül kell rohanni, és gépet fejleszteni. Hiszen hiába írok egy tutiszuperfrankó programot, ha nincs, aki megvegye, mert nincs, amin futtassa. Ennek ellenére persze időnként nem árt frissíteni, no meg muszáj is, a fentebb említett eset egyike azoknak, amelyek téged is arra fognak sarkallni, hogy új monitort, videokártyát vegyél, amihez aztán kell majd gyorsabb proci, kicsit több ram, stb. stb. Hát ez már csak ilyen, engem is kicsit zavar, hogy az EverQuest nem megy C64-en, de mit lehet tenni. Igaz, a lovas kocsit sem engedik fel az autópályára. Na, de nézzük a levél fontosabbik részét, ez többeket érdekel, azt gondolom.

A másik pedig egy kérdés lenne - lehet, hogy hülye kérdés, de tényleg komolyan gondolom -, tehát arról van szó, hogy mit tehetek akkor, ha szeretnék programozni, viszont nincs kedvem megvenni pl. a Turbo C-t. Úgy értettem, LEGÁLISan mit lehet tenni. Tehát a kérdés végül is az lenne, hogy akkor is meg kéne-e vennem a programot, ha annak használatából anyagi hasznom nem származik? Mondjuk, csak egyszerű (ingyenes) progikat írok/írnék. Ha meg kéne venni, mennyiért lehet (úgy tudom, „picit" más árkategóriába tartoznak az ilyen cuccok, mint mondjuk egy játék - és itt kezdődnek a gondok). Kérlek, válaszolj! Köszönettel

G. Tamás

Valóban picit más árkategória, egy-két nagyságrendnyi is lehet a különbség. A helyzet szerencsére egyáltalán nem problémás (mert ugyan az általad említett, avagy bármely más kereskedelmi terméket meg kellene venned, ha használod, függetlenül attól, hogy ingyenes szoftvert vagy milliós bevételű szuperprodukciót gyártasz), hiszen van alternatíva. És nem csak erre, hiszen van remekül használható ingyenes szövegszerkesztő és táblázatkezelő, vannak ingyenes játékok meg ingyenes operációs rendszerek is, no de szorítkozzunk most csak az általad feltett kérdésre. A Turbo illetve Borland C-nek van legálisan ingyen letölthető verziója, ezt a Borland honlapján keresztül el lehet érni. Természetesen nem a legújabb verziót kell ezen érteni, de tanulásra például semmivel sem rosszabb, mint a jelenleg kapható legmagasabb verziószámú termék, illetve szinte mindent meg lehet velük valósítani, csak nem olyan komfortosan. Ha csak a C/C++ érdekel akkor ezen kívül még számos egyéb ingyenes és minőségi termék elérhető, hogy mást ne is említsek, itt van pl. a GCC (www.gnu.org-ról, mely hely amúgy is kincsesbánya és más felfogású világ közepe). Amennyiben más programozási nyelvek érdekelnek, némi utánajárással szinte mindenhez találni ingyenes fordítóprogramot, nagyon érdemes körülnézni. Ne felejtsétek el, hogy semmiképpen sem szabad egyenlőségjelet tenni az ingyenes és a gagyi közé, és fordítva is igaz, a fizetős nem mindig minőségi. Ám ha mindenképpen a legújabb piacvezető termékekre vágysz legálisan, akkor muszáj lesz a zsebedbe nyúlni, abból szinte minden fizetős (akad persze kivétel is), de szerencsére a legtöbbnek van olcsóbb, habár valamivel kevesebb szolgáltatást nyújtó verziója, amelyiket érdemes lehet megvásárolni, hiszen tételezzük fel, hogy nem mindenki akar egyből Quake5-öt vagy vállalti szintű információrendszert fejleszteni. Na, amúgy az egész gondolatmenetnek az volt a célja, hogy felhívjam a figyelmeteket, bizony nem árt körültekintőnek lenni szoftverbeszerzési téren is, hiszen egyáltalában nem biztos, hogy hírtelen felindulásból le kell másolni bármely cég bármely termékét, és azt használni illegálisan, mert nagy valószínűséggel lesz ingyenes vagy reális áron megfizethető egyéb termék, nem csak az, amit a marketingúthenger nyom mindenütt.

Verekedős progik – konzolra magyar. Csőváz, mexikói! **(Ohó, úgy látom, neked komoly földrajzi továbbképzésen kellene átesned, hiszen jelen köszöntésedhez csak annyit tennék hozzá, hogy még csak nem is rezeg a léc, ugye. Braz)** Aztat kérdezném én tőled, hogy Mortalozik valaki ott a szerkesztőségben, esetleg van olyan, aki régebben nagy Mortalos volt? Azért kérdezem ezt, mert mostanában egyáltalán nem jelenik meg verekedős program, ami szerintem felháborító. Én ugyanis imádom a bunyós stuffokat, viszont az 1999-ben megjelent Bio Freaks óta semmi ilyen típusú játék nem jött ki, sajnos.

Dienes Szabolcs

Tévedés, nagyon sok verekedős program jön ki, tucattermékek. Ez persze úgy pontos, ha hozzáteszem, hogy játékkonzolokra, természetesen. Ott körülbelül [gonoszkodó mód ON] minden két játékból egy vagy kettő ilyen, és ebből következően iszonyú változatosak és egyediek [gonoszkodó mód OFF]. Ha te ezeket a játékokat kedveled, bizony jobban jársz, ha beruházol valamelyik játékmasinába. Hatalmas választék van ezekből a programokból, és abban is biztos lehet az ember, hogy egy program kedvéért nem kell semmiféle hardverbővítést végrehajtania jó pár évig. PC-re azt gondolom, az elkövetkező években sem lesz jellemző az akciójátékok komoly visszatérése, ezek átmennek a konzolokra, és itt maradnak a tartalmasabb játékok függetlenül attól, hogy az általános hardver alapján bármit meg lehetne valósítani. Nekem legalábbis ilyennek tűnik jelenleg a játékok piacának átalakulása. Már amennyiben lesznek tartalmas játékok, hehe. Sajnos az általad említett Mortal Kombattal kapcsolatban sincs jó hírem, az 5-ös rész is csak Xboxra fog megjelenni.

Kalózkodásról, teljes játékról és mindenféléről mesél Plüssmaci. **Ritkán szoktam a szokásosnál hosszabb leveleket berakni ide, az alant következő mégis egyike azoknak, amelyeket mindenféle rövidítés, szerkesztgetés nélkül tartom helyesnek elhelyezni itt. Érdekes, tanulságos, az igazat megvallva sokkal szívesebben olvasok ilyeneket, mint „bázerakjámábe" típusú retteneteket.**

Szervusz Brazil! Mint a levelező rovat vezetője, talán illetékes vagy levelem megválaszolásában, esetleg annak megfelelő helyre való továbbításában. A címből, gondolom, sejted a témát, de egy kis történetet mellékelek a levélhez, mert zene és grafika nem nagyon lesz benne, fika meg még úgy sem... 8) (Ha utálod a körítést, akkor ugorj a vonal utáni sorra, és adj kettőt a szerencse- és bölcsességpontjaid számához...) **(Egy fityfenét, szerintem mindent érdemes elolvasni, meg szinte olyan mindegy, hogy 2 vagy nulla a bölcsességpontom... :) Braz)**

Történt vala a kezdetekben, hogy a jó kis Commodore +4 (és társai: Spektrum, ViC-20, C= 64 stb.) időszakában nemhogy külföldi, de még magyar játékokat sem nagyon lehetett kapni a boltokban. Maradt tehát a jó öreg másolgatás, ami természetesen alapját képezte a ma uralkodó „másoljunk programokat látástól vakulásig ahelyett, hogy megvennénk" szindrómának (bár néha azért a másolt progi is pénzbe került).

Nos, én ugyan kétszer rendeltem PC játékokat (1998-ban), de ebből kifolyólag 2002. február 18-án tiszteletemet tettem a Soproni Városi Bíróság tekintetes szervei előtt, mint tanú (a másoló és postázó srácok igen nagyban és országos szinten űzték a dolgot, ezért ilyen hosszadalmas az ügy). Szóval ez a kisebbfajta baleset is közrejátszott abban, hogy elkezdjek eredeti progikat használni (legalábbis részben, de legalább már megtaláltam a jó ösvény felé vezető helyes csapást ebben a szerteágazó „szerzői és szomszédos jogok" dzsungelben).

Remélem, mihamarabb egyre többen rátalálunk arra a jó ösvényre, bár tartok tőle, ez nem lesz egyszerű. Ez a jó ösvény (már legalábbis a mi szempontunkból jó) ugyanis még szintén nehezen járható, és ahogy látom, igyekeznek ezt a megfelelő emberek még nehezebben járhatóvá tenni, és tűzzel-vassal rávenni mindenkit az általuk kínált gyönyörűen járható, csak sajnos méregdrága többsávos sztráda használatára. Na, de ne bonyolódjunk most ebbe bele ismét, megígérem nektek, ha én leszek a király, becsületszóra rendbe rakom ebben az országban többek között ezt a dolgot is. *(Hihi, az a nagy baj, hogy hiába lennél te itt király, akkor sem tudnád úgy rendbe rakni a dolgokat, ahogy szeretnéd, mert apró, piciny pontocska vagyunk mi a világon kb. ennek megfelelő befolyással – a korr.)*

Mivel anyagilag nem vagyok túl tehetős (bár nem panaszkodhatom oly nagyon, annak ellenére, hogy 1998-ban és most is 100k pénz a keresetem, csak akkor több mindenre volt elég), de havi szinten 20 ezer pénzzel rendelkezem a saját magam javára (a többi a családi kasszát gyarapítja, mert én lusta vagyok vásárolni, csekkeket feladni, és egyéb hasonló dolgokat művelni, így azt családtagok végzik helyettem). ***(Sorstársam!!! - márminthogy ami a csekkeket illeti:) – a törd.)*** Lássuk be, ez a húszas meg nem is olyan sok, ha figyelembe vesszük, hogy ebből havi 20-24 munkanapon keresztül kell megoldanom csekély 120 kg-os habtestem fehérje- és szénhidrát-utánpótlását... 8) Viszont most elhatároztam, hogy teszek félre belőle, mert pár importőr/forgalmazó/kiadó már elért egy olyan szintű kereskedelmi politikát, hogy „emberséges" (2000-3000 bruttó forint alatti) árakkal forgalmaz sok régebbi játékot (köztük hajdan volt nagy neveket is, mint Colin McRae Rally, Warcraft II, Half-Life és egyéb nyalánkságok). De... és itt jön a levél érdembeli része:

Csak még egy gondolat: valóban egészen meglepő áron kerülnek forgalomba egyes játékok, és szerencsére nem csak a régebbiek közül. Reménykedem benne, hogy egyre több kereskedő lép színre az elkövetkező időben, aki nem a jó magyar szokás szerinti gyors, szabadrablásos jellegű meggazdagodást választja, hanem tisztességes áron tisztességes árút és szolgáltatást ad. Saját meggyőződésem szerint, ha a vásárlók nem érzik magukat teljesen hülyének nézve, és többé-kevésbé úgy érzik, hogy tisztességes áron jutnak valamihez, akkor azt meg fogják hálálni többszöri vagy folyamatos vásárlással. Persze lehet, hogy tévedek, és a full-birka fogyasztói társadalom nem így működik, de akkor én abból nem kérek.

________________VONAL________________

Mivel tervezem több régebbi játék megvásárlását, arra lennék kíváncsi, hogy milyen játékok vannak tervbe véve a PC Guru mellékleteként majdan megjelenő „bundled ranglistán". Tudom, hogy a nagyobb neveket (pláne, ha még nem túl előrehaladott az egyeztetés a kiadóval/forgalmazóval) nem szívesen lőnétek le előre, de esetleg közölhetnétek egy hozzávetőleges listát a tervezett „meglepetésekről" pár hónapos távlatban. Mert be kell látnotok, hogy elég bosszantó lenne, ha teszem azt, most megvásárolnám példának okáért a Colin McRae Rally második részét cirka 5000 pénzért, és ti hozzám vágnátok áprilisban, az újság mellékleteként... 8(Természetesen nem az lenne a bosszantó benne, hogy megjelenne mellékletként is... 8) Tudom, hogy ez nem túl egyszerű kérés (mert még az utolsó pillanatban is sok minden változhat, lásd Tomb Raider 2 esete), de ha van rá mód, akkor nagyon örülnék neki (gondolom, nem vagyok egyedül ezzel a kérdéssel/kéréssel... ha meg igen, akkor felajánlok pár csomag gumicukrot, hogy lobbizz a szerkesztőknél az érdekemben... 8)

Tökéletesen megértelek, de sajnos nem tudok segíteni. Mint mondtad is, és valóban úgy van, nem mindig mennek a dolgok zökkenő nélkül. Volt arra példa, hogy a megjelenés előtt mindössze kettő héttel lett fixálva az akkor aktuális teljes játék. Aztán van olyan program, amelyiket már nagyon régen megígértünk, és sokan várják is, mi sem tettünk le a megjelentetéséről, ám mindenféle technikai csiribiri miatt még mindig várnotok kell rá egy kicsit. No, és olyan is van, amelyiket minden jó szándékunk ellenére sem tudunk megszerezni. Páran reklamáljátok nálunk, hogy legyenek sportjátékok, no de ugyebár azok kiadója a legtöbb esetben az Electronic Arts, akik előreláthatólag nem fognak eladni soha semmilyen kiadói jogot. És még lehetne sorolni, az élet nem habos torta, mint tudjuk. Ha ilyen körülmények között (és higgyétek el, nem a mi trehányságunk miatt ilyenek a körülmények) bármit előre mondanánk, az kicsit felelőtlenség is lenne, azt gondolom. Aztán van itt más is, ami a mi szempontunkból nem elhanyagolható. Nem szerencsés ugyebár tippet adni senkinek sem, hogy mikor és milyen játékot vagy játéktípust kell nálunk egy-két hónappal hamarabb mellékletként kiadni, pláne ha az a játék nem is túl régi, meg nem is túl rossz. Szóval mindezen körülményeket összerakva sajnos nem tudunk nektek listát összeállítani az idei teljes játékainkról. Bocsi skacok, remélem, megértitek.

Mellesleg minő meglepetés, hogy én „miskigámi"-val* növelem a cukorszintem...8)) Mint nagy ínyenc, megoszthatnád velem, hogy mely típusokat kedveled, illetve melyik az említett (2002/3) „...nagggyon de nagggyon jó és eksztrasavanyú..." példány... 8) Pillanatnyilag valamely kevésbé márkás (magyar?) termék „Haribo utánérzésű" medvebocsait fogyasztgatom (Úr isten... kannibál lettem!!!), mert nem annyira kemények, mint a nyugati kollégáik... 8) De jó a „fehér hasú zöldbéka" is... Na, azt hiszem, valamelyik nap megejtek egy komolyabb piacfelmérést... 8)

Nos, ebben a témában rávezető jellegű segítséget tudok neked és a többi érdeklődőnek adni. Vehetitek ezt amolyan küldetésnek is, melynek végrehatásáért komoly tapasztalati pontokat és további kilókat lehet felszedni. :) Habár illető termék csomagolására jól láthatóan fel van írva, hogy „Fat Free", meg hogy valódi gyümölcsaromából készült, de azért remélhetőleg így is hizlal kicsit... A lényeg, hogy akkor jársz jó úton, ha jópofa kis színes kukacokat keresel, melyek az előbbi paramétereknek megfelelnek. :) Hm, asszem, be is falok egy pár darabot... Nyamm. ···;· Na, nem sok segítséget adott neked ez az ínyenc gumicukorfaló, segítek én is. E kukacok zacsija fekete, az ízletes csúszómászók benne pedig lehetnek kék-sárga-piros-narancs színek páros kombinációi. Ízelemzést most nem adok, bár nemrég tudományosan végigszopogattam őket színenként, és bizony nem mindegy még az sem, hogy pl. a piros fejű vége sárga vagy kék... Még kis help; a kukacok finom, cukorszerű ízével vannak bevonva, ám ez a réteg nem édes, hanem jó savanyú. :) Lily·;···

Azt csak mellesleg említem, hogy az elmúlt majd egy évben, mióta újból veszem a Gúru magazint, 3 játékot is kilőttetek a másolt készletemből... 8) Csak így tovább, mert legalább nem kell drága pénzen legalizálnom őket... 8) A Win 98-at már ne tegyétek fel, az megvan eredetiben... 8) Bár ez utóbbi nem annyira játék, de egy elég összetett szórakoztató műfaj:

- lehet telepíteni, előre megfontolva a driverek és alkalmazások sorrendjét (STRATÉGIA modul),
- ha (látszólag) jól sikerült a telepítés, akkor istennek képzelhetjük magunk, ha nem, akkor a masinánk és/vagy a Win98 maga az ördög (SZEREPJÁTÉK modul),
- lehet találgatni, hogy miért nem megy mégsem rendesen a rendszer (KALAND-LOGIKAI modul),
- egy csomó dolog régi, nem tetszik és / vagy nincs meg neki (codecek, új IE stb.), ezért felmegy letölteni azokat (és jelentést tenni) a netre (ONLINE modul)
- ha megy, akkor valamilyen okból a csúcs gépünkön ugyanolyan lassú és csúnya, mint az XP egy 486-oson (SZIMULÁTOR modul)
- lehet frissítenünk a Win98 SE változatra (KÜLDETÉSLEMEZ modul),
- megfontolt sorrendben zárhatjuk be az alkalmazásokat, hogy a végén rendesen lépjen ki a rendszer (TAKTIKAI SHOOTER modul)
- ha nem megy a dolog, újból telepíthetjük (ÚJRAJÁTSZHATÓSÁG modul),
- végső elkeseredésünkben a haverok, apu, anyu, nagybácsi, keresztanyu után már a fél község segít a beüzemelésben

(TÖBBJÁTÉKOS modul)

- mindeközben a használat teljes időtartama alatt garantált a magas adrenalinszint (AKCIÓ modul)

Na, legyél rossz, és halál a T-kre!!! 8) Pluessm Aci, aki s[panCSer]... (Az egyik régi orosz csatornán ezzel a címmel ment régebben a Gumimacik mesesorozat... 8)

Anyám... Mégse keresd meg a kukacokat, neked már a gumimacik is az agyadra mentek... :)))

PGO... visszaszámlálás... SZa'! Szép az új dizájn meg minden, de miért nem frissítitek a honlap kinézetét is?

-=[StocK]=-

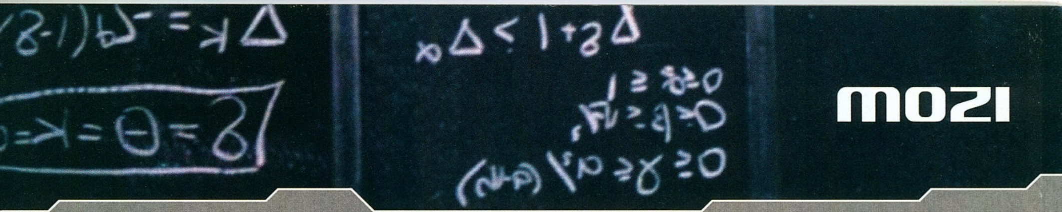
Készítsétek a pelenkát. Hamarosan olyat kaptok, hogy becsináltok...

Akkor én most el is köszönnénk, nem akarok senkit sem feltartani a legideálisabb pelus kiválasztásának komoly műveletében. Kaptok rá egy hónapot körülbelül, aztán jövök megint, ám addig is olvassátok el a levrovot még egy párszor, ne nézzetek brazil filmsorozatot, hízzatok továbbra is szép gömbölyűre, és persze még mindig és legfőképpen: éljenek a csajok.

Brazil

brazil@vogel.hu

videoeszközök
Az adattárolás jövője
Van-e alternatívája a merevlemeznek?
A CHIP Magazinnak ehhez a számához két CD-ROM tartozik.
Ha hiányoznának belőle, kérje az elárusítótól!
VOGEL
Magyarítsunk alkalmazásokat!
playstation · playstation 2 · dreamcast · nintendo
Műszaki Magazin



A sólyom végveszélyben (Black Hawk Down)

Ridley Scott az utóbbi időben meglehetősen rapszodikus teljesítményt produkált. A korai éveiben (Nyolcadik utas a Halál, Szárnyas fejvadász, Thelma és Louise) a csúcson levő rendező mostanra érzelgőssé vált, és néha csúnyán melléfog a filmjeivel. A Gladiátor grandiózus voltát és a rengeteg beleölt munkát nem vitattuk, de igencsak hümmögtünk, amikor elnyerte a legjobb filmnek járó Oscar-díjat. A Hannibal láttán is erősen húztuk a szánkat, a G.I. Jane-t pedig a mai napig nem tudjuk megbocsátani Mr. Scottnak.
Legújabb alkotása, A sólyom végveszélyben mégsem rajta úszik el: a rendező korrekt – bár nem kiemelkedő – iparos munkát végez, az operatőr egészen zseniális (a négy Oscar-jelölés közül egyedül az övét érzem indokoltnak), ám a forgatókönyv csak gyenge közepesnek mondható. A sztori a kilencvenes évek elején zajló szomáliai polgárháború egyik epizódját eleveníti fel, nevezetesen a Clinton parancsára bevonuló amerikai „békefenntartók” híres-hírhedt félresikerült akcióját. A térségben 300 000 ember halálát okozó éhínséget csak súlyosbította Mohamed Farrah Aidid elnök, aki rátette a kezét a segélyszállítmányokra – a jenkik feladata lett volna Aidid két kulcsemberének elfogása Mogadisu belvárosában. Az egyórásra tervezett akció egynapos rémálommá vált, ugyanis a nagy létszámú ellenállók meglepően szervezetten léptek fel, körbezárták a belvárost, és két amerikai helikoptert is lelőttek. A harcokban 18 amerikai katona és körülbelül 1000 szomáliai vesztette életét. Jellemző, hogy a film az előbbiekről szól, és ez rendben is volna, ha a korrektség jegyében néhány snittben megemlékezne a másik oldalról is. De nem: a szomáliaiak arctalan gonoszként jelennek meg, indítékaikra, szenvedésükre nem derül fény. Az amerikai oldalon csak vázlatosan és nevetségesen sablonos dialógusokkal ábrázolt jellemek azonban egyenként is kincset érnek: egymás után indulnak a mentőalakulatok a tűzvonalban ragadt katonákért. Mindenki egyért és a csillagos-sávos lobogóért. Nincs okunk feltételezni, hogy mindez nem így történt – a szeptemberi események kapcsán derült ki igazán, hogy az amerikaiak tényleg ilyenek, és ők bizonyára nagyon élvezik majd ezt a filmet (nem csoda, hogy 33,6 millió dollárt kaszált az első hétvégén). Ez a fajta egyoldalúság és teátrális patriotizmus azonban egy európai ember számára nagyon idegen, és ő csak egy átlagos, de legalább látványos háborús moziként fogja megélni A sólyom végveszélybent.

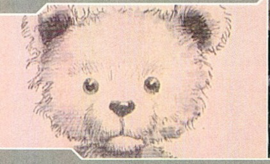
Egy csodálatos elme (A Beautiful Mind)

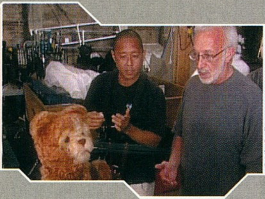
A beteg emberekről, fizikai vagy szellemi fogyatékosokról szóló filmeket az Amerikai Filmakadémia mindig a tenyerén hordozta, elég, ha olyan Oscar-díjas alkotásokra gondolunk, mint a Philadelphia, az Esőember, vagy A bal lábam. Ezek az alkotások általában a színészi munkáért kapták meg az aranyozott szobrocskát, és úgy tűnik, hogy erre az Egy csodálatos elme című életrajzi filmnek is megvan minden esélye, hiszen a főszereplő Russel Crowe a Szigorúan bizalmas, A bennfentes és A Gladiátor után ismét elkápráztatja a nézőket mesteri játékával.
Bénaság, autizmus és AIDS után ezúttal a tévképzetek (skizofrénia, paranoia) kerültek kamera elé John Nash viharos életének bemutatásán keresztül. Nash úr ifjúkorában a matematika különc reménysége volt, és a közgazdaságtant alapjaiban felforgató viselkedési modelljeiért évtizedekkel később, 1994-ben Nobel-díjat kapott. A tézisek publikálása és a díj átadása közti időszak (tulajdonképpen minden, ami John Nash ifjú- és öregkora közé esik) azonban teli volt szenvedéssel, a zsenialitásában megőrült ember ugyanis több elmegyógyintézetet is megjárt, s amikor kiengedték, gyakran pokollá tette családja életét. Később azonban megtanult együtt élni betegségével, jóformán „kilogikázta” magát belőle (egyébként kényesebb orvosszervezetek tiltakoztak is amiatt, hogy a film népszerűsítette ezt a fajta alternatív „gyógymódot”), és Nash ma is nyugodtan él, 73 évesen még tart is néha előadásokat egykori iskolájában, a Princeton Egyetemen.
A gyönyörű történetből nagyszerű film kerekedett, s ez a színészi munkán kívül (Crowe mellett mindenképpen meg kell említeni a csodálatos Jennifer Connellyt, aki Nash kitartó feleségét alakítja) elsősorban a remek vágásnak köszönhető. Ron Howard (A Grincs) rendezése is szokatlanul jó, ám semmi eredetiséget nem mutat – ha már lehetett volna választani, én inkább a fényképezést jelöltem volna Oscarra. A forgatókönyv első fele és közepe egyszerűen briliáns (John Nash betegségét nem könnyű a vászonra vinni, ám a szkript ezt remekül megoldotta), de a vége leül, ráadásul túlságosan idealizálja a történteket. John Nash-nek ugyanis férfiakkal is volt kapcsolata, ráadásul a szeretőjétől egy törvénytelen gyereke is született – ezekről a film említést sem tesz, és ennek fényében a filmvégi beszéd a Nobel-díj átadáson bosszantóan álszent. Ha a rendezést az életrajzi filmek nagymesterére, Milos Formanra (Amadeus, Larry Flint – a provokátor, Ember a Holdon) bízták volna, ő ezt a szépítést biztosan nem hagyta volna annyiban. Ennek ellenére mindenkinek jó szívvel ajánlom az Egy csodálatos Elmét, mert hibái ellenére megható és elgondolkodtató, Crowe pedig jobb, mint valaha.

Stöki

MESTERSÉGES ÉRTELEM - A.I.

Rendező: Steven Spielberg › **Szereplők:** Haley Joel Osment, Frances OConnor, Jude Law, William Hurt, Sam Robards, Jake Thomas › **Hang:** angol, német, spanyol (Dolby Digital 5.1) › **Kép:** 16:9 (2.35:1) › **Felirat:** magyar, angol, német, spanyol, svéd, norvég, dán, finn, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, izlandi, horvát, francia, olasz; Halláskárosultaknak: angol, német › A filmet magyarországon a **Warner Hungary** hozza forgalomba.





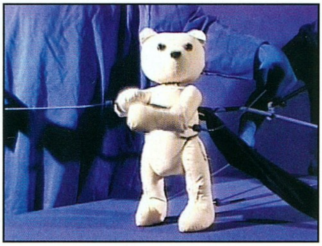
Steven Spielberg Mesterséges értelem című filmje a tavalyi év egyik legjobban várt alkotása volt, hiszen a film alapötlete minden idők egyik legjobb filmrendezőjétől, Spielberg barátjától, Stanley Kubricktól származott. A Tágra zárt szemek végső vágásakor elhunyt és nagy tiszteletnek örvendő zseni végül Spielbergre hagyta életenek álmát. Az örök gyermek amerikai filmrendező, aki már minden filmkategóriában bizonyította képességét, alapos műgonddal és hatalmas előkészületekkel látott neki a Mesterséges értelem érzékeny, varázslatos és elgondolkodtató történetének megformálásához. A végeredményt tavaly hatalmas sikerrel vetítették mind a hazai, mind pedig a nemzetközi mozik, majd a szakma Spielberg filmjét beválasztotta a legjobb filmnek járó Oscarok mezőnyébe, ám Kubrick hagyatéka sajnos a legjobb öt jelölt közé már nem jutott el.

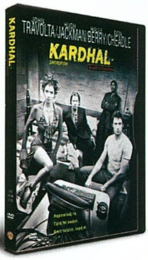
A film, amelyik megváltoztathatja világképedet, amelyik elgondolkodtat, amelyik feltárja egy lehetséges jövő képét, amelyik él, lélegzik, és hitelesen adja vissza mindazt, ami megtörténhet felhívva mindenkinek a figyelmét az emberi elme nagyságára, a hatalomvágyára és az irigységre. Spielberg filmje felteszi a kérdést: Lehet-e egy robotgyermeket saját fiúnkként szeretni? A válaszhoz útmutatást kapunk: lehetséges, borús képet egy világról, melyben csak az ember az úr, s melyben a gyöngéd érzelmeket egyik pillanatból a másikra felválthatja a gyűlölet.

A Warner Hungary márciusban útjára bocsátja a Mesterséges értelem dupla DVD-s változatát, melyből minden kérdésünkre megkapjuk a választ... legalábbis ami a film előkészületeit és forgatását illeti.

Töméntelen extrák. Már a DVD első korongján található közel harminc perces interjú is bőségesen elég lenne ahhoz, hogy napjaink egyik legjobb korongjához legyen szerencsénk, ugyanis Spielberg beszámolójából megannyi érdekes információhoz juthatunk a film készítésével kapcsolatban. Lerántja a leplet Kubrickhoz fűződő barátságáról, a közös terveikről, melyeknek első lépése az A.I. lett volna, ha a mester nem távozott volna idő előtt a legendás filmkészítők paradicsomába. A rövid, ám tartalmas bevezető után a második korongon a Star Warshoz és a Matrixhoz hasonló töméntelen mennyiségű és kiváló minőségű extrával találkozhatunk. Megismerkedhetünk David (Haley Joel Osment) és Gigolo Joe (Jude Law) portréjával, és megtudhatjuk, hogy a robot kisfiú kiválasztásakor Spielberg határozottan elkötelezte magát a Hatodik érzék gyermeksztárja mellett. Bepillantást nyerhetünk a mesterséges értelem jelmeztervezésébe, világítási munkálataiba, majd szemtanúi lehetünk, hogyan épül fel Chris Baker és Rick Carter látványtervezők munkájából, Stan Winston Oscar-díjas (báb és elektronikus trükk- és maszkmester) életnagyságú modelljeiből és az Industrial Light and Magic ugyancsak többszörös Oscar-díjas számítógép-animációs trükkjeiből az A.I. képi világa. Gondolom, sokan emlékeznek az A.I. legkedvesebb "játékára", Teddyre, a mackóra, mely hű társként követi Davidet. A DVD jóvoltából bepillantást nyerhetünk a teljes egészében számítógép generálta mackó és a Stan Winston által készített elektronikus Teddy készítésének fázisaiba, megtudhatjuk, hogy mekkora gondot okozott a trükkmestereknek az a felfedezése, hogy a puha szőrű játék a történet előrehaladtával bizony koszolódik, s hogy a tökéletes hitelesség érdekében bizony virtuális porral és foltokkal kellett ellátniuk ezt a kedves szőrmókot. Stan Winstonnál maradva bepillanthatunk továbbá a filmben szereplő életnagyságú robotok készítésének kulisszatitkaiba is. Érdekes megfigyelni, hogy Spielberg minden egyes apró részletet felügyel, tanácsokat, ad és utat mutat az effektusok készítőinek, minek végeredményeként a néző tökéletesen egységes filmmel találja magát szemben. Természetesen a lemezről nem hiányozhatnak a film mozibemutatói és vázlatrajzai, valamint a rendezői kommentár sem, csakúgy, mint az ILM minden részletre kiterjedő dokumentumfilm-sorozata. A parádés extrák sorát a New York-i jelenetek zárják, majd megismerkedhetünk a film hangjának és zenéjének készítésével is.

Tökéletes megvalósítás. A csodálatos extrák mellett az A.I. kiváló képminőséggel és 5.1-hanggal lett masterelve, aminek köszönhetően olyan közel kerülünk az eredeti moziélményhez, amennyire csak lehet. A DreamWorks legújabb DVD-je a cég és a film hírnevéhez méltó koronggal gazdagította a rohamosan fejlődő DVD-ágazatot, s munkájukkal tovább gyarapították a KÖTELEZŐ VÉTEL elit kategóriájú lemezek sorozatát.





KARDHAL

Rendező: Dominic Sena › Szereplők: John Travolta, Hugh Jackman, Halle Berry, Don Cheadle, Vinnie Jones › Hang: angol, spanyol (Dolby Digital 5.1) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát › Extrák: Teljes rendezői audiokommentár; Az HBO werkfilmje; Fókuszban a vizuális effektusok; 2 alternatív befejezés; Filmelőzetes; DVD-ROM extrák › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

Dominic Sena amerikai bemutatkozása Kalifornia című filmjével parádésra sikeredett. Az elnyert díjak birtokában Dominic megannyi forgatókönyvet kapva úgy döntött, hogy a populárisabb amerikai filmek irányába indul el, s Hollywood popcorn producerével, Jerry Bruckheimerrel elkészítette a Tolvajtempó című filmet, majd rá egy évvel nekilátott legújabb akciófilmjének, a Kardhalnak a forgatásához. A páratlan szereposztás, a pergő akció és a kiváló effektusok a látogatottsági listák élére repítették a filmet és a most megjelent DVD verziót is.

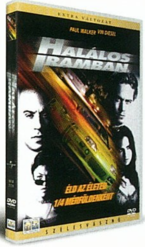
Los Angelesbe érkezik a világ két leghíresebb, legjobban keresett hackere: mindkettejüket évek óta hiába üldözi a rendőrség. Egyiküket elfogják, ám a rendőrségi kihallgató szobában merénylet áldozata lesz, míg másikukat egy rejtélyes és rámenős szépség elvezeti egy titokzatos ismeretlenhez, Gabrielhez, a gátlástalan és zseniális maffiózóhoz, aki élete legnagyobb bankrablására készül.

AMERIKAI PITE 2 (VÁGATLAN VÁLTOZAT)

Rendező: J.B. Rogers › Szereplők Jason Biggs, Shannon Elizabeth, Alyson Hannigan, Chris Klein, Natasha Lyonne, Eugene Levy › Hang: magyar (Dolby Digital 5.1), angol (Dolby Digital 5.1 és DTS) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, lengyel, ír, cseh, angol › Extrák: Így készült az Amerikai pite 2.; Audiokommentárok a rendező, az író, és több szereplő közreműködésével; Bakik; Kimaradt jelenetek; Az Amerikai pite eredeti szereplőválogató videói; Videoklip; Rövidfilm a stábról; Klasszikus idézetek az Amerikai Pite első és második részéből; › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

Az amerikai pite első része mind a tengerentúlon, mind Európában hatalmas sikert aratott. A tini vígjáték pikáns és néhol már-már gusztustalan, ám humoros jelenetei kultuszfilmmé avanzsálták az érettségi bankett előtt szüzességük elvesztésére készülő barátok hasfalszaggató történetét. A nem várt sikerek után a készítők és a stáb úgy gondolták, hogy le kellene húzni egy újabb bőrt pitéjükről, minek végeredményeképpen elkészült az Amerikai Pite második része, mely anyagilag ugyan nyereséges vállalkozásnak bizonyult, a szakma és a közönség elismerését azonban már nem nyerte el.

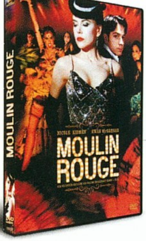
Az érettségit követő nyári szünetben a társulat újra összeállt, hogy a felnőtté válás küzdelmeinek újabb fejezetébe kalauzolják el rajongóikat. A fiúk, mióta egyetemre mentek - azaz már lassan egy éve - nem találkoztak, és most elhatározzák, hogy kibérelnek egy tengerparti házat, ahol életük legszebb nyarát fogják eltölteni. Hogy az álom végül valóra válik-e, természetesen csak a lányoktól függ.



HALÁLOS IRAMBAN

Rendező: Rob Cohen › Szereplők: Paul Walker, Vin Diesel, Michelle Rodriguez, Jordanna Brewster › Hang: angol, orosz (Dolby Digital 5.1) › Kép: 16:9 (2.35:1) › Felirat: magyar, angol, lengyel, cseh, izlandi, hindi, héber, holland, horvát, orosz, bolgár, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab, szlovén › Extrák: Így készült a film; A rendező audiokommentárja; Kimaradt/kibővített jelenetek; Egy kaszkadőr-jelenet megtekintése több kameraállásból; Rövidfilm a trükkökről és a vágásról; Vázlatrajzok-film összehasonlítás; 3 videoklip; Közvetlen elérés a filmben felcsendülő betétdalokhoz; Előzetes; Rejtett extrák; › A filmet Magyarországon a Warner Hungary hozza forgalomba.

A tavalyi év legőrültebb tempójú filmje végre megérkezett DVD-n is. Dominic Toretto napközben elképesztő teljesítményű üzemanyag-befecskendezésű versenyautókat készít. Élete a száguldás, s kedvenc hobbijáért mindent megtesz: ha kell, még a törvényeket is áthágja. Igazán csak éjszaka él, amikor legújabb verdájával harcba szállhat a rivális bandákkal. Egy ilyen éji verseny egyszerre utcabál, törzsi összejövetel és csatatér, csupa adrenalin, szexuális feszültség és nyers, fékezhetetlen sebesség. Tömeg lepi el az egyébként néptelen utcákat, hogy ünnepeljenek, őrjöngjenek és együtt legyenek. Dominic úgy feszít ebben a magas oktánszámú, törvényen kívüli közegben, mint egy rocksztár, ő a mohón felbőgő, erejüket újra meg újra próbára tévő motorok ura, ám élete gyökeresen megváltozik, amikor Brian, az ifjú zöldfülű becsöppen életébe.



MOULIN ROUGE (2 DVD)

Rendező: Baz Luhrmann › Szereplők: Nicole Kidman, Ewan McGregor, John Leguizamo, Jim Broadbent, Richard Roxburgh › Hang: angol, (Dolby Digital 5.1 és DTS) › Kép: 16:9 (2.35:1) Felirat: magyar, angol, cseh, izlandi, hindi, héber, horvát, bolgár, török, dán, svéd, finn, görög, norvég, arab, lengyel › Extrák: A vörös függöny mögött - A film megtekintése interaktív módban (egyes jeleneteknél a néző betekinthet a kulisszatitkokba, a trükkök készítésének módszereibe); Audiokommentárok; Az HBO werkfilmje; Interjúk, Forgatókönyv-vázlat áttekintése; Vágószoba: 6 jelenet alternatív módon vágott, elvetett verziója és 3 jelenet korai tesztfelvétele; Táncjelenetek teljes változata több kameraállásból is; Zenei utazás; Videoklip; A The Lady Marmelade jelenség - a dal az MTV Movie Awards-on; Kép és fotógalériák... és megannyi extra › A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba.

Pompa, fény, szabadság, szerelem: a Moulin Rouge a századforduló Párizsának fényözönéből is kiragyogott. E mulatóban gyűltek össze mindazok, akiknek még több szabadságra, még több vadságra és főleg még több vágyra volt szükségük.

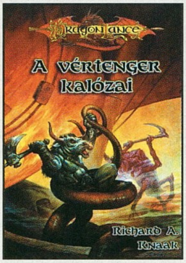
Ebbe a különös, elvarázsolt világba csöppen bele az ifjú költő, Christian (Ewan McGregor). A bűnös öröm útjain egy törpe növésű zseni, Toulouse Lautrec (John Leguizamo) vezeti őt. De Christian valaki más miatt válik rabjává e világnak: őt Satine-nek (Nicole Kidman) hívják, ő a mulató csillaga és a város imádott prostituáltja.

Minden férfi érte rajong. Satine és Christian szerelme valószínűtlen és lehetetlen kitérő csupán az örök mulatság városában. Szerelmük és kalandjaik látványos története beleolvad a zene és a tánc állandó kavargásába, a hóbortok és a perverziók, a nyílt és titkolt vágyak körtáncába.

RICHARD A. KNAAK: A VÉRTENGER KALÓZAI

Úgy tűnik, „Az égi éj könnyei” című bukórepülés után a sorozat színvonala ismét emelkedő tendenciát mutat. Már „A bábkirály” is egész jól sikerült, ez a mostani rész viszont nekem még annál is jobban bejött.

A minotauruszokat istenük Thakisis lovagjainak kezére játszotta. Bár a lovagok jelenléte nem túl kívánatos, mindenki meglepődik, amikor az egyik őrjáratuk eltűnik. Vezetőjük a helybélieket okolja, a bikafejűek hőse azonban valamiféle tengeri szörnyeket emleget, akik a mindent beborító köd leple alatt tevékenykednek.



Vajon a minotauruszok vagy Thakisis lovagjai állítják meg a lassan mindent elpusztító Chaos seregeit? Vagy esetleg összefognak?

Delta Vision Kiadó, 2002

IAN RUSSEL: A CSÁSZÁR ÉS A MÁGUS

Dél leghatalmasabb birodalma, Cathan hadban áll. De a Császár nem a dús, nyugati rónák felé fordítja figyelmét, hanem elszikesedett talajú, értéktelen földekért és Chanluan kosivatagos pusztaságaiért folytat hódító háborút.

Cathan rettegett csatamágusai kíméletlenül elpusztítanak mindenkit, aki útjukba kerül, mígnem a hegyek között egy osi rend nyomára bukkannak. Egy rendére, mely évezredeken át megorizte titkát.

Úgy tunik, egyvalaki van, aki megfejthetné a rejtélyt, az északi kontinens legendás híru historikusa. Csakhogy Dhanak magisztert foglyul ejtették a mocsárlakó csontelfek, és a kymeni ingovány mélyén hamarosan megkezdodik az áldozó szertartás. De ez már maga a történet...

DARREN SHAN: RÉMSÉGEK CIRKUSZA

A Harry Potter könyvek sikere számos írót bírt rá, hogy beszálljon a „varázslatos” gyerekkönyvek világába. Akadnak gyenge, jó és nagyszerű próbálkozások. A „Rémségek cirkusza” című regényt szívem szerint a középső kategóriába sorolnám. Darren Shan hétköznapi kisfiú, aki imád beszélni, vannak egyéni gondolatai, és szereti a pókokat. Ja, iskolába is jár, ahol barátaival együtt igyekszik minél kellemesebben eltölteni az időt.

A baj akkor kezdődik, amikor megérkezik a városba a Rémségek Cirkusza, és Darren megpillantja Madame Octát, az idomított pókot. Már csak egy lépés, és szemtől szemben találja magát az éjszaka teremtményeivel.

Mese – nem feltétlenül gyerekeknek!

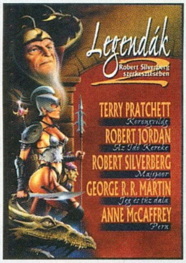
Móra Könyvkiadó (2001)

LEGENDÁK 2 (ROBERT SILVERBERG SZERKESZTÉSÉBEN)

Nyugodt szívvel állíthatom, hiánypótló művel állunk szemben. Főleg, ha figyelembe vesszük az írások meglepően magas színvonalát. Terry Pratchett „Korongvilág” című írása hozza a jól bevált hangulatot és színvonalat. Rekeszizmok riadó!

Robert Jordan műve ízelítőt ad abból, mi is volt az Újjászületett Sárkány (Az Idő Kereke sorozat főszereplője) eljövetele előtt.

Silverberg írásáról annyit: minden szentnek maga fele hajlik a keze.

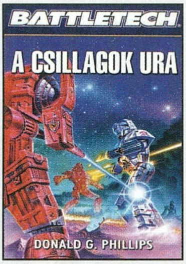


George R. R. Martin és Anne McCaffrey neve valószínűleg nem cseng ismerősen kis hazánkban, pedig írásaik külföldön már meglehetősen nagy népszerűségnek örvendenek. Talán egyszer nálunk is elérhetik ugyanezt.

Szukits Könyvkiadó (2001)

DONALD G. PHILLIPS: A CSILLAGOK URA

Sajnos a mechek rajzai ismét hiányoznak a könyv végéről. Pedig régebben olyan jó volt nézegetni őket. Helyettük viszont összeszedték a mechek angol és magyar neveit (feltűnésük sorrendjében), sőt, a kötet végén szómagyarázat segít az eligazodásban. Bár az itt található szavak legnagyobb részét, ha nem mindet, már ismernie kell annak, aki olvasott Battletech regényt.



3057-et írunk, és ki tudja, honnan, felbukkan Amaris (a huszadik század őrült népvezéreinek tökéletes utóda) egy meglehetősen hatalomléhes kései leszármazottja, akinek kellő mennyiségű pénz áll a rendelkezésére ahhoz, hogy viszályt szítson a megfelelő helyen és időben. Ha sikerül neki...

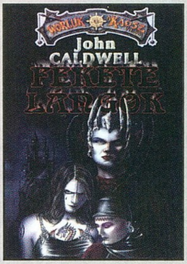
Beholder Kiadó (2002)

JOHN CALDWELL: FEKETE LÁNGOK

A világtól elzárt sziget legmagasabb pontján álló kastély ura messze földön a legerősebb varázsló. Származásával és a külvilággal nem sokat törődik, míg a túlságosan is életszerű rémálmok meg nem keserítik éjszakáit.

Majd nappalait. Idővel már két kedvese, és a közösen kitalált különleges elfoglaltság sem nyújtanak felüdülést.

Aztán zsoldosok támadják meg a kastélyt, de a várt győzelem helyett csupán néhány halottat, és saját félelmük fanyar szagát hagyják maguk mögött. Senki nem tudja, mi okozta fejvesztett menekülésüket, de talán jobb is így. Vagy mégse?



Nemes István tollából még soha nem olvastam ennyire komor és nyomasztó hangulatú regényt.

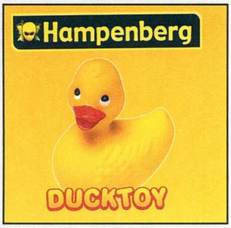
Cherubion Könyvkiadó (2002)

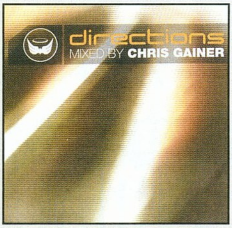
HAMPENBERG - DUCK TOY

Valószínűleg sokan emlékeztek még a kb. 1,5 éve nálunk is be- becsillanó dán dance duóra, a Hampenbergre, amely az itthoni slágerlistákat is megostromolta „régi vágású" euro-trance dalaival. Alig telt el némi idő, és ugyanabban a 93-94-et idéző, sárga ufó fejes (ez a védjegyük :-) designban itt a folytatás, a Duck Off album, amelyről az első kimásolt kislemez a kezemben tartott Duck Toy, amely azt hiszem, elmondhatom, igazi röfögtetős, ovis, ultraegyszerű euro-house dalocska magában foglalva a germán dance világ korhű (93-96) legjobb hangszereit, ja, meg még egy gumikacsa csipogását. Tudod, amikor az oviban megfogtad a gumigyit, és megnyomkodtad, és olyan csipogó hangot adott, na az az. Szóval Duck Toy, szigorúan arra fogékonyaknak...

JUVENTUS HITS 2001

Ugyan már pár hónapja megjelent, de még mindenképpen aktuálisnak mondható az egyik legrégebbi, „mindenkit" megcélzó kereskedelmi rádió aktuális válogatása, a Juventus Hits 2001. Ami - meg kell, hogy mondjam - maximálisan teljesíti a feladatát: aki a „mindenféle" rádió-zenét szereti, annak nem fog csalódást okozni eme csurig pakolt korong, amelyik kivétel nélkül Top 10-es rádiós slágereket tartalmaz a szivárványnál is színesebb skáláról, ráadásul olyan dalokat, amelyek abszolút nem nevezhetők elavultnak. Tökéletes kikapcsolódás a könnyed zenéket kedvelőknek, hallhatjuk többek között Jennifer Lopezt, az ATB-t, a Modjót, Anastaciát, a U2-t, a Jamiroquai-t vagy a Destiny's Childot.





CHRIS GAINER - DIRECTIONS

Új, magyar kiadású mixsorozatot van szerencsém bemutatni, a Directionst, amelynek első lemezét a Sumsonic label egyik alapítójára bízták. A kiadó 1999-ben alapult Gerry O'Rourke, Chris Gainer, Mark O'Brien és Paul Rogers irányításával, akik nem ismeretlenek az angol progresszív house életben. Munkásságuk gyümölcse egy teljesen egyéni stílusvilág, amely egy hasonló, ám de mégis jól elkülöníthető a Szigetországban is oly népszerű GU-hoz képest. A Directionst hallgatva igen mély, a szokásosnál némileg lassabb tempójú, különleges dimenzióba kerültem, hosszan elnyújtott ívek, meglepetésszerűen jövő hangok, deep tech. Pozitív csalódás, mivel a Home-ban február 1-én tett látogatásukkor valahogy nagyon más zenével „lassítottak"... Lehet, hogy bennünk volt a hiba, mert nem voltunk képesek befogadni a kisugárzásukat... De tény, ami tény, Darko, Chris Gainer és Paul Rogers frankón nem érezte, hogy mit kell ott, akkor nekünk adni. A reggel hatig virrasztókat a klubban először fellépő, közönségkedvenc Slam Jr. tudta csak elkápráztatni (sajnálhatja, aki lemaradt róla...), mert ő akkor valami olyat adott, amit még sokan fogunk emlegetni... a Sumsonic csapata viszont leszerepelt.

E-TYPE

Fülek búsan lekonyulva, szemek kiesve, agy megállva, ez az, amit másodpercek alatt kiváltott belőlem E-Type barátunk. Ez valami hihetetlen! Létezhet ilyen? Annyi jó kiadvány van, amelyiket ki lehetne adni, és pont ez? Na, mindegy. Nem tudom, Nektek mennyire ismerős eme svéd illetőségű techno guru neve, nekem semennyire. Már amikor a borítóra néztem, sejtettem itt valami nagyon „extrémről" lesz szó, az undorító, „technósnak" giccses design előrevetítette a minőségi tartalmat. Ez ilyen „mindengagyi" zene, Eiffel 65-féle poros hangzás keverve a leggagyibb német 5-8 éves tucc-tucc house-zal, + még megfűszerezve a keleti hangzástól a focihimnuszig mindennel. Tényleg senkit nem akarok bántani, de ez a műfaj egyik mélypontja, lejáratás. Tipikusan ez a mindenkit lesöprök az eredetiségemmel: három hét alatt „hakni techno" zenész leszek... hát nem jött össze.

Warrior Kings

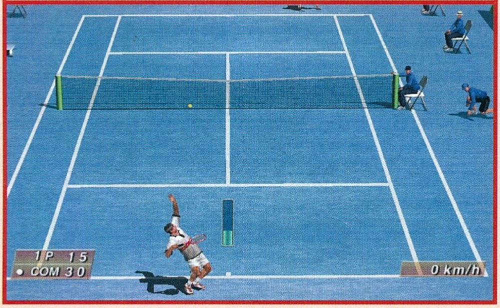
A Black Cactus ígéretes fantasy-stratégiájának fejlesztése a kiadóváltás körüli hercehurcában sem állt le. Az új kiadó, a Microids a napokban adja ki a végleges változatot a játékból, s a jelek szerint nem is fogunk benne csalatkozni. A képeket nézve a grafikával nem lesz gond, már csak az a kérdés, hogy milyen erőmű kell a hatalmas városok és hadseregek megmozdításához.

Grandia II

A SEGA Dreamcast konzolján ez a manga-szerepjáték volt a maga idejében a legnépszerűbb RPG. Kicsit irigyeltem is a Playtime! szerkesztőit, ilyen kellemes RPG csak nagyon ritkán jelenik meg PC-n. A Dreamcast bukása után szerencsére a SEGA úgy gondolta, hogy a konzolátiratokból fog megélni, s ennek az elhatározásnak az eredményeként játszhatunk mi PC-sek is a Grandia II-vel. Reményeink szerint teljes végigjátszást is közlünk a játékról.

Virtua Tennis

Soha nem hittem volna, hogy egy tenisz órákon át képes lesz lekötni. Márpedig ez történt, amikor feltettem a Virtua Tennis demóját (a CD-n megtaláljátok, érdemes kipróbálni, szenzációs). A játék egyébként egy az egyben a Dreamcast-változat átirata, bár itt már lehet változtatni a felbontást is. Lapleadás után került a boltokba a végleges változat, a következő PC Guruban alaposan kivesézzük.

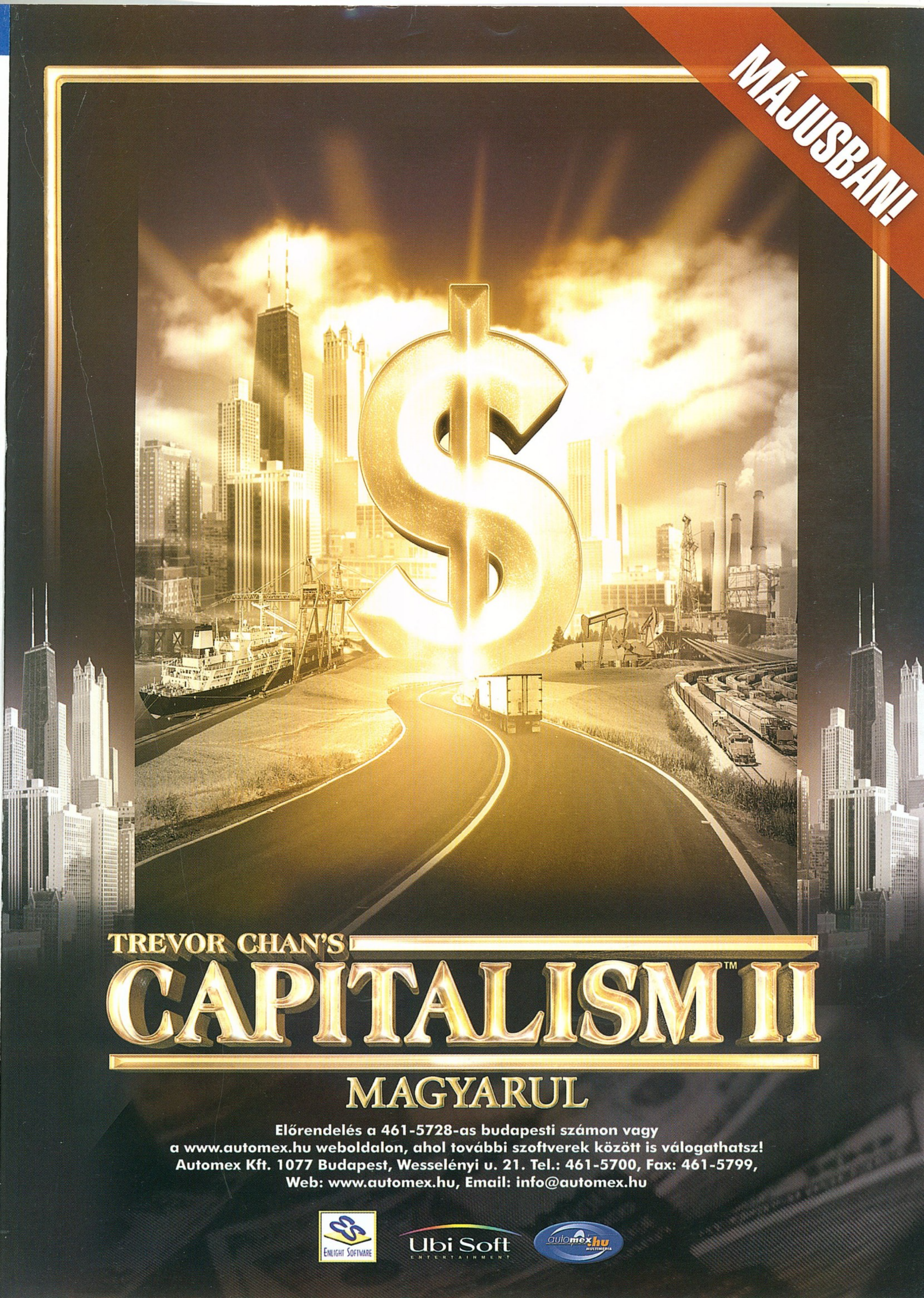


Freedom Force

A képregény-kedvelők örülhetnek, mert az Electronic Arts gondozásában megjelenik egy olyan játék, amelyikben a főszereplők egytől-egyik különleges képességekkel felvértezett szuperhősök lesznek. A játék stílusát tekintve leginkább a Commandoshoz és a Desperadoshoz fog hasonlítani: egy kis létszámú, de annál nagyobb erővel rendelkező csapatot irányítunk különböző pályákon.

Teljes játék a következő PC Guruban

Meg vagyunk átkozva!!! Ezzel a nyomorult Armageddon's Blade kiegészítővel egészen egyszerűen nincs szerencsénk. Valamikor még a nyár végén hirdettük be teljes játékként, de a 3DO bénázása miatt a terveink meghiúsultak. Meglehetősen kellemetlen volt, amikor az előre behirdetett Heroes III kiegészítőt mégsem bírtuk feltenni a PC Guru mellé. Akkor az volt a gond, hogy a 3DO három hónap alatt nem volt képes aláírni egy nyavalyás szerződést. Hosszas alkudozások után végre sikerült őket rávennünk, hogy aláírják azt a bizonyos papírost, viszont ekkor meg olyan mester CD-t küldetek, melyen gyári védelem volt, s így nem lehetett sokszorosítani. Többszöri felkérésünkre sem voltak hajlandók küldeni egy olyan változatot, melyen nincs másolásvédelem. Lapzárta előtt két nappal tehát itt tart a történet. Ez azt jelenti, hogy ha a következő megjelenésig sikerül beszereznünk egy védelem nélküli változatot, akkor feltesszük, ha nem...
Nem kell megijedni, erre az eshetőségre is felkészültünk, háromféle játék is készen áll arra, hogy szükség esetén beugorjon a következő PC Guruba. Ezeket a neveket most még nem szándékozunk elárulni, hiszen terveink szerint a későbbiek folyamán megjelennek az újságban.


MÁJUSBAN!
TREVOR CHAN'S
CAPITALISM™ II
MAGYARUL
Előrendelés a 461-5728-as budapesti számon vagy
a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799,
Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu
Enlight Software
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
automex.hu
MULTIMEDIA

SAMSUNG

SyncMaster

DFX

A SyncMaster monitorokkal olyan élményekben lesz részed, amelyet eddig csak a fantáziád produkált! A tökéletes kép- és hangminőséget a HIGHLIGHT ZONE és MouScreen funkciók, illetve multimédiás hangszórók segítik. A sík felületnek és a megnövelt fényerőnek köszönhetően olyan borotvaéles, valósághű képet kapsz – használd akár szórakozásra, vagy mindennapi felhasználásra –, amelyhez mindig ragaszkodni fogsz!

HIGHLIGHT ZONE

MouScreen

Natural Color

HBC-Focus™

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™